

ŚWIAT GIER

KOMPUTEROWYCH



DESCENT
STAR TRAIL
FRONT LINES
ALONE IN THE DARK 3
AB: TOWER ASSAULT - MAPY



CZEŚĆ, GLACZE!

Jestem MALUCH. Nie wiem właściwie, co tu lubię, ale ten duży pan w okularach kazał, więc jestem. Powiedział, że to się nazywa zastępstwo.

Jeśli jeszcze nie zauważyliście, to jest wiosna. Naleście będzie można chodzić z chłopakami na wagały, bo wcześniej było za zimno. Nie wiem jak Wy, ale ja chodzę do kumpla, który ma w domu komputer i sobie gلامy. Podobno ŚGK ma złożyć zawody Sensible Soccer w Chelmnie, więc ostatnio dużo w tę grę tlenujemy. Jak będziecie chcieli się dołączyć, to poszukajcie ogłoszenia na stolnie 3.

Dobła, miałem coś powiedzieć o glaniu, a właściwie o tym, co ci duzi panowie, chyba lektorzy, czy jakoś tak, dla Was przygotowali. Powtórzę to, co zapamiętałem. Dużo super-opisów, zwłaszcza gier doo- podobnych (czy to coś związanego z domem?). A poza tym bardzo fajne mapy do Alien Bleeda: Towel Assault, które pomogą ukończyć grę. Jest też POLEMIKA (kto to jest, ten pan Mika?), ciekawy artykuł o grach w miasto oraz taki ostrzegający przed bubłami.

To wszystko. Spadam do kumpla, bo tu nie ma z kim się pobawić. Wszyscy poszli na jakiś pinkning i zostawili mnie zupełnie samego. Łasia!

PS. Acha, ten pan w okularach powiedział jeszcze, że redakcja ŚGK będzie w Poznaniu na Talgach INFOSYSTEM '95. Możecie ich znaleźć w hali 26 poziom B na stoisku nr 39 w dniach od 10 do 13 kwietnia br. Uff...

Maluch

ISSN 1230-8773

INDEX 320358

Świat SGIER KOMPUTEROWYCH

Rok 3.

Numer 4

REDAKTOR NACZELNY:

Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZELNEGO:

Wojciech Stawski

REDAKTOR GRAFICZNY:

Krzysztof Wirszytło

SKŁAD KOMPUTEROWY:

Grażyna Zubik

GRAFIKA:

Monika Beyger

REDAKCJA:

Tomasz Łoboda

Agnieszka Przybylska

Krystyna Sałasińska

WSPÓŁPRACA:

Piotr Bilski

Tomasz Dominiak

Szymon Grabowski

Dariusz Lewkowski

Arkadiusz Matczyński

Dominik Młyński

Piotr Orcholski

Bartosz Stawski

ADRES REDAKCJI:

ul. Świętojańska 2/7

85-077 Bydgoszcz

tel. 45 51 18, fax 22 64 03

DRUK:

"Zakłady Graficzne" Sp. z o.o.

ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

DYREKTOR WYDAWNICTWA

Andrzej Kentzer

WYDAWCA:

PWH ALFIN sp. z o.o.

ul. Świętojańska 2/7

85-077 Bydgoszcz

Konto:

Bank PKO S.A. Bydgoszcz

5.09011-400933.9-2511-30-111.0

OKŁADKA:

Krzysztof Wirszytło

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń oraz zastrzega sobie prawo do zmiany treści i tytułu nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

SKŁAD NA KOMPUTERACH AMIGA.



TRYBUNA



Miasto z komputera	62
Miedzy nami, graczami...	58
Plotki, ploteczki	4
Polemika	2
SOS	66
Uwaga: Kicz!	60

NOWOŚCI



Alien Breed 3D	6
Flink	6
Hammer of the Gods	7
Ka-50 Hokum	7
Kingpin	6
Legions	7
Metal Marines	7
Rocketz	6

TRIKI



Triki! Triki! Triki!	68
----------------------	----

HITY



Najlepsze z najlepszych	61
-------------------------	----

OPISY



AB: Tower Assault (mapy)	46
Alone in the Dark 3	33
Battle Bugs (suplement)	56
Blackthorne	36
C-64	59
Center Court Tennis	23
Dan Wilder	17
Defender of the Crown 2	42
Descent	12
Earthsiege	18
Front Lines	29
Heretic	12
Magiczna Kostka	34
Nova 9	24
Project Battlefield	16
Rise of the Triad	14
Secret of the Silver Blades	50
Smuś	34
Star Trail	8
Transport Tycoon	20
Vabank	35
Wing Commander 3	26
Wing Commander Armada	30
Zombie	35

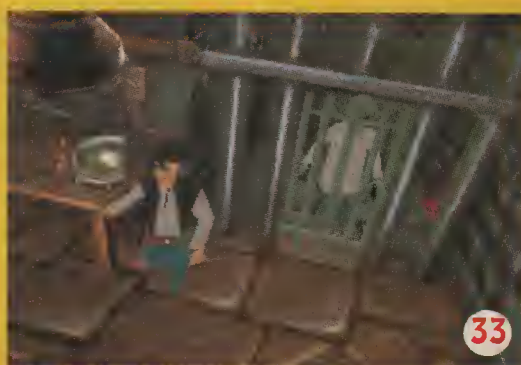
DODATKI



MARKET	72
PLAKAT	38
SKLEP ŚGK	37

AB: Tower Assault

Pisaliśmy już o tej grze w numerze 12/94. Dzisiaj czas na mapy, a dokładniej mówiąc - na graficzne przedstawienie układu poziomów, z czym, jak nam piszecie, macie największe kłopoty.



Alone in the Dark 3

To już trzecia część tego głośnego horror-cyklu. Jej filmowy charakter przyciągnie najwybredniejszych graczy, a groza zawarta w fabule udowodni, że bać się można nie tylko w kinie i przed telewizorem.

Descent

Ostatnio powstaje coraz więcej naśladowców Doooma. Niewiele z tych gier zasługuje na wyróżnienie, ale Descen na pewno. Głównie dlatego, że udostępniono wszystkie kierunki ruchu.



Front Lines

W reklamach mówiło się o tej grze jako o następcy Battle Isle. Szata graficzna, dogodna obsługa, a zwłaszcza edytor map wskazują, że nie były to próżne obietnice. Choć nasz autor...

Star Trail

Nareszcie pojawiła się na rynku długo oczekiwana druga część cyklu Realms of Arkania czyli następcza Blade of Destiny. Chyba bardziej tego tytułu reklamować nie trzeba!





POLEMIKA

Długo zastanawialiśmy się w redakcji, co zrobić z tą ogromną stertą listów, które przyszły w odpowiedzi na polemikę Minia. Niestety, na opublikowanie ich wszystkich ze względów oczywistych nie starczyłoby miejsca. Jednocześnie zależało nam na ukazaniu problemu jak najszerzej i jak najdokładniej. Dlatego w rezultacie postanowiliśmy wyjątkowo zrezygnować z działu LISTY, zamiast niego publikując głosy w sprawie polemiki. Zabieg ten jest oczywiście jednorazowy i w przyszłym numerze wszystko wróci do normy. Jednocześnie informuję zainteresowanych, że nadesłane przez Was listy "zwykle" zostały przeniesione do skrzynki numeru majowego.

A teraz - zaczynamy.

Mimo że jestem amigowcem (A1200), to przynajmniej, że na PC jest faktycznie więcej gier i są one w większości lepsze od produkcji amigowych. Nie mogę jednak zgodzić się ze wszystkim, co Minio wypisuje w swoim liście. Zaczę więc moją wyliczankę.

Po pierwsze: Nieprawdą jest to, że programiści boją się wydawać amigowe gry korzystające z twardego dysku. Praktycznie każda gra ma możliwość instalacji na HD (nawet niektóre gry tzw. "niedosowe"). Istnieją również gry tylko na HD, jak np. "Star Trek".

Po drugie: Rozdzielczość ekranu. Rzeczywiście na Amidze 99% gier korzysta z rozdzielczości 320*256 pixeli. Istnieją jednak gry pracujące w wyższych trybach graficznych. Podwyższenie rozdzielczości obrazu zwalnia pracę Amigi tak samo, jak i peceta! W tym drugim przypadku potrzeba też trochę więcej pamięci. Poza tym grafika 640*480 256 barw jest do użycia na grze na Amidze. Dokładniej mówiąc, jest to 640*512 i występuje w "SimCity 2000".

Po trzecie: Nikt się nie lęka, że tryby HAM i HAM8 będą wykorzystywane w grach. Są to tryby wymarzone do zastosowań profesjonalnych (ray-tracing, obróbka grafiki 24-bitowej) czy też do zwykłej prezentacji obrazków. 24-bitowe JPEG-i wyglądają naprawdę ekstra! Bzdurą jest natomiast stwierdzenie, że nie można na tych trybach robić animacji!

Po czwarte: Sprawa CD32. Nie zgadzam się z tym, że konsola ta jest niewypałem. Jest raczej odwrotnie. Powstaje na nią wiele programów (nie tylko gier), a nawet przystawek czy specjalnych czasopism. Prócz tego kompletną bzdurą jest stwierdzenie, iż gry na CD32 to w większości trzuty z dyskietek. Tak było tylko na

początku, gdy konsola ta wchodziła na rynek. Obecnie powstaje kilka wersji danej gry - najczęściej na A1200 i na CD32. Są też gry wyłącznie na CD32, np. "Prey", "Microcosm", "Megarace".

Po piąte: Szybkość pracy i cena obu komputerów. Zupełnym nieporozumieniem jest porównywanie A1200 z PC486 czy nawet z Pentium! Miejsce A1200 w tym porównaniu powinna chyba zająć A4000 i to najlepiej z procesorem MC68060. Poza tym, mimo że A1200 jest wolniejsza od PC486, to wiele gier, które wręcz wymagają peceta 486, w swej amigowej wersji chodzi z tą samą prędkością na zwykłej Amidze 1200 z procesorem 14 MHz. Przykładem jest chociażby "Mortal Kombat 2" (...). I jak tu można mówić o wyższości technicznej peceta? I wcale nie trzeba kupować nowej Amigi, żeby zwiększyć szybkość komputera. Można kupić kartę turbo z lepszym procesorem i nawet nie trzeba rozkręcać komputera, żeby ją zamontować.

Natomiast sprawa obu cen komputerów, a dokładniej dość znacznej różnicy tych cen, to ma to jednak swoje znaczenie. Amiga jest tańsza i więcej osób może sobie na nią pozwolić. Przy czym osoba kupująca dziś A1200 ma gwarancję, że gry na jej komputerze będą chodziły z odpowiednią szybkością. Natomiast osoba kupująca PC486 takiej gwarancji nie ma i już po kilku tygodniach może trafić na gry, które będą chodzić za wolno.

Piotr "Popocop" Szymański
Warszawa

Kolega Minio pisze o tym, jak to na PC 386 DX 40MHz 4 MB RAM "wspaniale" rozwija się akcja gier: "F15 Strike Eagle 3", "Comanche", "Car & Driver" itd. Mam stały dostęp do powyższej konfiguracji i daleki jestem (współ z kilkoma znajomymi pecciarzami) od twierdzenia, że gry o takim stopniu zaawansowania nadają się do uruchomienia na PC 386 DX. Jeśli chodzi tylko o obejrzenie, jak taka gra wygląda, to wszystko jest w porządku, lecz jeśli chcemy grać, to życie miłych zabaw typu sado-maso w relacji komputer-człowiek. (...)

A na czym w zamyśle kolegi Minia polega bogactwo gier na PC? W dużej mierze dodaje się do gry nienajwyższej jakości kanciaste i "zabkujące" czołówki oraz animowane wstawki zajmujące razem z dźwiękiem 40-60% objętości gry, a nie przydadzą grze "grywalności". Oczywiście, program wydaje się przez to atrakcyjniejszy, jednak wszystkie te dodatki i upiększenia w pewnym momencie zaczynają nudzić. Tak jest np. z "Comanche CD". Przez pierwsze kilka razy wszystko jest super,

potem w ruch idą Esc, Enter, Spacja itp. klawisze przerywające intro. (...)

Porównania kolegi Minia typu A1200 kontra PC 486 itp. są, mam nadzieję, niezauważoną pomyłką. Pomyślmy o A1200 za 12 mln, z kartą np. A1230 - 50 MHz z procesorem MC 68030/50 Mhz + 4 MB FAST za ok. 18 mln, do tego HDD 340 MB Caviara za 5 mln, co da razem ok. 35 mln. A stanowić będzie taka konfiguracja konkurencję dla PC 486DX 40 MHz z 8 MB RAM za, w zależności od producenta, porównywalną cenę.

Autor posuwa się jeszcze dalej i porównuje "gołą" Amigę 1200 do zestawu Pentium za autentycznie ogromne pieniądze. Toż to już jest parodia! (...)

Myślę też, czy wypada nazywać CD32 niewypałem. Sprzedawała się i sprzedaje umiarkowanie dobrze, a i w temacie oprogramowania nie panuje tu posucha. Co prawda na PC CD-ROM powstaje dużo więcej tytułów, ale gros z nich to zdigitalizowane, potem nagrane na płyty CD-ROM "interaktywne" filmiki typu "Crime Patrol" czy "Mad Dog McCree". (...)

Co do łatwości tworzenia gier na PC i Amigę, też mam swoje trzy grosze. Każdy informatyk i programista traktujący komputer jako narzędzie do pracy i mający pojęcie o programowaniu potwierdzi, że procesor Motoroli łatwiej jest programować choćby z powodu nowoczesniejszej architektury wewnętrznej i idącej w parze odpowiednio rozbudowanej listy rozkazów. Przykład z życia programisty - dodanie jakiejś wartości do tablicy danych jest dla Motoroli jednym rozkazem ADD użytym w pętli, a dodatkowo zostanie przepisany do wielokrotnie szybszej od normalnej pamięci cache procesora, nie wymagając odczytu z pamięci. A biedny Intel 386 lub 486? Dla każdej komórki tejże tablicy danych musi ją odczytać, zsumować z wprowadzoną wartością, powiększyć wartość wskaźnika stosu adresującego kolejne elementy tablicy. Do tego cache wewnętrzny procesora znany jest dopiero w procesorach i80486 oraz Pentium (w Motorolach od MC68010 w górę). Jak widać na przykładzie, resztą jednym z wielu, twierdzenie jakoby łatwiej pisało się programy dla PC jest całkowicie błędne. (...)

Widziałem ostatnio "Aladdin" na 486 DX2/66MHz i nie wierzyłem własnym oczom. Widać było dosłownie, jak nędź radzi sobie PC ze scrollowaniem ekranu. Ten sam "Aladdin" w wersji na A1200, a nie jest to szczyt możliwości, w porównaniu z PC chodzi obłędnie płynnie. Jednocześnie palmę pierszeństwa oddaje

pecetowi w dziedzinie gier typu "Doom", choć takie programy są czynią powstawać także na Amigach z AGA.

Do kapitulacji Amigi przed "wielkim niebieskim" jest więc jeszcze daleko, choć "Under a Killing Moon" czy "Magic Carpet" można autentycznie pozazdrościć, ale powiedzmy sobie szczerze - przyjemnie pograć w wyżej wymienione tytuły można na co najmniej 486 DX/50 MHz z 8 MB RAM, szybkim CD-ROM i dobrą kartą graficzną, a kto takie coś ma u siebie w domu, nawet na Zachodzie?

Michał Skotniczny
adres znany redakcji

Szanowny Minio pisze, że Amiga odpada z rynku gier komputerowych (...). Z listu dowiedziałem się, że gry robione są tylko na PC, a jak ktoś robi grę na Amigę, to to chala i tandeta. Czy Minio uważa gry "Cyberwar", "Rise of the Robots", "The Fortress of Dr. Radiaki", "Inferno", "Novastorm", "TFX", "UFO", "Bloodnet" i wiele innych za tandetę? (...)

Nasz "wierny amigowiec" pisze także, że grafika na Amidze jest do niczego. Z tym też bym się nie zgodził. Wszystkie gry wymienione wyżej mają taką samą grafikę, jak ich odpowiedniki na PC. I żeby taki efekt osiągnąć, nie trzeba wcale super monitora ani specjalnej karty.

Minio pisze również, że cena nie gra roli. W kraju, w którym większość ludzi zarabia 5 mln, jak ma się te 35 mln za PC do 11 mln za A1200 i 5-6 mln za CD32?! A wymiana płyty w pececie. Podobno na Zachodzie to żadne pieniądze. Więc dlaczego programiści robią gry na 386 i starają się, aby wymagania były jak najniższe? (...)

A co do bankructwa Commodore, to w czasie upadku powstało najwięcej przystawek w historii Amigi - niesamowite, ale prawdziwe.

Wojciech Nowicki (Zimens)
Zamość

Czym jest jakikolwiek pecet bez żadnych kart - prawdę mówiąc, tylko edytorem tekstów. A tak wychwalany przez Ciebie GUS (kierowane do Minia - przyp. red.) kosztuje tyle, co A500 z 1 MB RAM (lub A600), która bez żadnych dodatków może służyć do gier, edycji tekstów, muzyki, grafiki itp. (...)

Stawek i Darek
adres znany redakcji

Takie gry, jak Comanche lub X-wing są możliwe do zrobienia na A1200 (CD32), czego przykładem jest demo zamieszczone na kompaktce dołączonym do



CD32. Lot nad ładnie wygenerowanymi przez komputer górami jest całkiem, całkiem i chodzi to jakby szybciej i płynniej, niż "osławiony" Comanche na 386 DX2 66 MHz. (...)

Nie zgadzam się kategorycznie ze stwierdzeniem: "Jeśli program będzie zbyt wolny, to użytkownik zmieni procesor, płytę główną itp. (na Zachodzie to przecież żadne pieniądze)" - koniec cytatu. Oczywiście, pięknie to brzmi w teorii, ale rzeczywistość przetrasta te śmieszne wywody. Żyjemy w Polsce, gdzie 90% użytkowników IBM PC nie stać na zmianę procesora co pół roku (średnio co 6 miesięcy ukazuje się gra potrzebująca procesora szybszego, niż tego, który jest obecnie standardem w klasie komputerów PC). A począwszy od Amigów kupuje sobie Amisę 1200 i przez następne 5 lat nie zmienia nic (ew. kupuje dodatkową pamięć i oczywiście następne wspaniałe gierki). Co dziwniejsze i śmieszniejsze, na Zachodzie (to kraje, gdzie płynie miód i mleko, a z nieba sypią się nowe procesory firmy IBM PC) na rynku gier komputerowych, nie ukrywając, królują konsole, jak Sega Saturn, Jaguar, 3D0. Swoimi możliwościami ośmieszają one niebieskiego olbrzyma. Przykład: standardowe gry na 3 D0 wykorzystują kilkanaście tysięcy kolorów, a nie "tradycyjnie" 256 (dotyczy to również Amigi - tu poniosła porażkę). Ale za to w Wielkiej Brytanii (też Zachód) Amiga, a zwłaszcza CD32, to najpopularniejszy sprzęt do gier. Ilość sprzedawanych gier na CD32 co najmniej 2-krotnie przewyższa liczbę sprzedawanych gier kompaktowych na PC. Jak to możliwe, skoro CD32 to "niewypal".

Nie jest też prawdą, że pisanie gier na Amigę wiąże się ze sporymi trudnościami. Zaprzeczam temu sam szef firmy Blue Byte, stwierdzając w przeprowadzonym z nim wywiadzie, iż "...na Amigę programuje się dużo, dużo łatwiej niż na PC, a jedyny powód zatrzymania prac nad Battle Isle 2 to niewyjaśniona sytu-

acja Commodore na rynku" (za magazynem AMIGA). (...)

**Anioł Gabriel
Bydgoszcz**

Zazwyczaj każdy, kto kupuje IBM, chwali się jak to on będzie na nim pracował i wykorzystywał go do programowania. A w rzeczywistości wydaje ok. 50 mln (na dobrego PC-ia) i tylko na nim gra! Czy nie lepiej kupić sobie za ok. 10 mln konsolę na kompakt czy cartridge? Też można grać, a grafika jest tak samo dobra, jak nie lepsza!

**RUDY 102
Łódź**

Piszesz Minio, że firmy software'owe przestają programować na "Przjaciółkę". Co do Origin, Lucas Arts i Sierra, to przynajmniej Ci rację. Nie mogę się jednak zgodzić w sprawie Psygnosis. Czy po Ecstacy, która jak wiadomo wyszła tylko na Niebieskiego, można mówić o tym, że Psygnosis rzucił Amigę? Otóż nie. Już niedługo zostanie wydana nowa gra z tej stajni w wersji na Amigę i PC. Będzie to przygodówka o imieniu "Guilty". Więc nie jest tak źle.

Co do Sensible Software, to wydaje mi się, że ani Sensible Golf, ani Sensible World of Soccer nie powstaną w wersji na IBM, a jeżeli już, to nie z taką grafiką.

Microprose - tutaj wystarczą tylko przytoczyć tytuły kilku gier, które ostatnio firma ta wypuściła na rynek Amigi, a są to: "Fields of Glory", "Subwar 2050", "Bloodnet", "UFO: Enemy Unknown", "Zepelin Giants" oraz "Pizza Tycoon".

Chciałbym jeszcze wspomnieć o firmach, które nie zajmują się pecetem w ogóle. Jedną z nich jest wspaniały Team Millenium. Takie gry, jak "Crazy Football", "Master Axe", "Extractors" praktycznie nie ujrzą światła dziennego w wersji na IBM. Drugą firmą, która nie chce mieć do czynienia z nieszczęsnym pecetem, jest Acid Software. Ich "Guardian" i "Skidmarks" również nie ukazały się dotychczas na IBM.

No i działka o grafice, która jak wiemy, jest najważniejszym

elementem w każdej grze. Gra "Cannon Fodder" w wersji na peceta w rozdzielczości 320*256 i chyba w 256 kolorach wygląda strasznie. Na GUSie nie ma nawet początkowego modułu. Zaś wersja na Amigę w tej samej rozdzielczości wygląda świetnie, choć ma tylko 32 kolory. "Desert Strike", moim zdaniem, w wersji na Amigę przewyższa wersję na IBM pod każdym względem. Muzyka na GUSie jest denna. Poziom jej jest porównywalny z tym, co prezentowało Atari XL/XE w 1986 roku (no, może trochę przesadzam, ale bardzo mało). (...)

Na pewno też żaden z amigowców nie będzie z zazdrością patrzył na "Dooma", bo szykują się dla nas wspaniałe gry o tej samej tematyce czyli "Poom", "Alien Breed 3D" i "Wolfenstein 3D".

**URI
Łapy (woj. białostockie)**

Czy ten facet wie, o czym pisze? Przecież Amiga to Amiga, a Pecet to Pecet. Jedne gry są lepsze na Amigę, inne na PC i nie ma się o co kłócić. Co do Amigi 500, to choć to już staruszka, nadal trzyma się nieźle. Wiem, że nie wychodzi już tyle gier na ten komputer co dwa, trzy lata temu, ale nadal wychodzą. (...)

**Wojciech Mondalski
Będzin**

Mam PC486 DX2/66MHz 4 MB RAM (HDD i 2 FDD) z SVGA 1 MB. Wcale nie chcę się chwalić swoim sprzętem - wiem, że jest to w tej chwili optymalna konfiguracja. Chciałem natomiast powiedzieć, że nie dyskryminuję Amigę, jak Minio (który swoją drogą zachowuje się dość dziwnie jak na amigowca). Cały czas ma Sound Blastera 2.0, a nie GUS-a, ponieważ "przeładka" na niego nie jest wcale taka tania, jak twierdził Minio. Mam dobrego kumpla - amigowca z Amigą 600, 2 MB RAM i HDD - z którym łatwo znajdujemy wspólny język. Nigdy nie obrzucamy naszych komputerów obelgami i nie nie kłócimy się o ich wartość, co

według Minia jest na porządku dziennym między posiadaczami tych typów sprzętu. W ogóle może miasto to niewielka miejscowość koło Warszawy i znam tu wielu pececiarzy (sam wszak do nich należę) oraz amigantów, ale między nami panuje pokój, a nie, jak to sugeruje Minio, wojna.

Redaktor naczelny apeluje pod Miniowym listem do amigantów, aby - cytuję: "chwytały za pióra i pisały do ŚGK". Nie należę do grona użytkowników Motoroll, lecz dyskryminowanie Amigi przez amiganta jest, moim zdaniem, nie na miejscu (to nienormalne, by użytkownik Amigi miał gorsze pojęcie o swym sprzęcie, niż ja - posiadacz konkurencyjnego komputera). Amiga 600 to komputer z pewnością gorszy od mojego o klasę, lecz w sprawach takich, jak prostota programowania grafiki (dema) i dźwięku (zgrywanie modułów) wciąż wyprzedza ten, którym ja dysponuję. Zresztą ostatnie polskie gry na Amigę bardzo przypadły mi do gustu (np. "Mentor").

**nazwisko i adres
znane redakcji**

OD REDAKCJI:

Jak widzicie, list Minia wzbudził sporo emocji. I dobrze, znaczy to, że nie zgnęśnieliście do końca przed swoimi monitorami. Co ważniejsze, cieszy fakt, że potraficie spierać się o swoje racje spokojnie, rzeczowo i bez niepotrzebnych epitetów. Takiej kultury dyskusji pozazdrościłby niejednen sejm.

Nie będę powtarzał tego, co zostało już zawarte w zacytowanych fragmentach niektórych Waszych listów. Poprzestanę tylko na wniosku, który sam się narzuca. Nieważny jest typ komputera - liczy się tylko to, że wszyscy należymy do jednej wielkiej rodziny MIŁOŚNIKÓW GIER KOMPUTEROWYCH.

P.P.

Pisać każdy może...

Co do Grosza

2 dyski

Program
który pomoże opanować
trudną sztukę pisania
na maszynie
bądź klawiaturze
komputera.

WYDAWCA

MIASZ

DYSTRYBUCJA
MIASZ
ul. Gen. Abrahama 4
03-982 Warszawa

Program oparty
na bazie popularnej
gry "BANKRUT".

UWAGA! UWAGA! UWAGA! UWAGA!

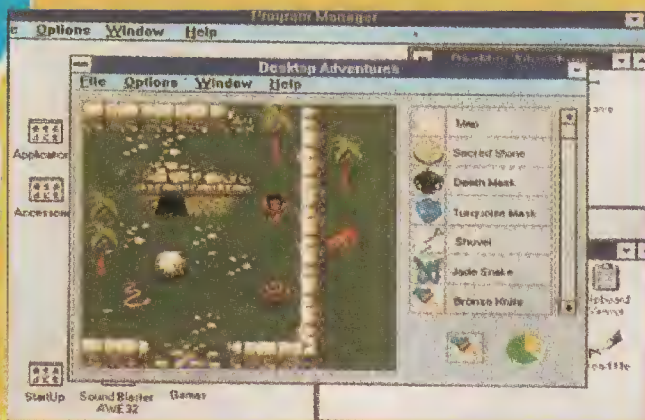
**ZAKŁADOWY KLUB KULTURY FAM S.A. w CHEŁMNIE
ORAZ ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
ZAPRASZAJĄ W DNIU 13.05.1995 NA:**

**MIEDZYWOJEWÓDZKIE
MISTRZOSTWA
"SENSIBLE SOCCER"
CHEŁMNO '95**

Chętnych prosi się o wcześniejsze zgłoszenie uczestnictwa listowne na adres ZKK FAM S.A., ul. Polna 8, 86-200 Chełmno, telefoniczne na numer (0-56) 86-11-00/05, w. 315 (prosić p. Andrzeja Dąbrowskiego), bądź bezpośrednio w redakcji ŚGK.



Platki, plateczki



INDIANA JONES SKŁADANKA

Indiana Jones doczekał się już trzech lub czterech (przepraszam, nie jestem pewien) wcieleń na IBM. Teraz czeka go jeszcze jedno, choć jest ono raczej niezwykle, bowiem firma **LucasArts** stworzyła tym razem edytor przygód Indy'iego, a nie gotową grę. **Indiana Jonnes And His Desktop Adventures** zawiera 15 gotowych misjszkieletów. Po wybraniu jednej z nich program automatycznie "dokleja" do niej elementy z własnego zestawu niespodzianek. Są tam przemytnicy, tajemnicze plemiona, zaginione skarby itp. Za każdym razem otrzymujesz więc zupełnie inną misję. Autorzy oceniają, że do ukończenia któregośkolwiek scenariusza będziesz potrzebował nie więcej niż godzinę.

OCZAMI POTWORA

W ten właśnie sposób proponuje Ci spojrzeć na świat firma **Interplay** w swojej nowej grze-filmie pt. **Franken-**

stein: Through the Eyes of the Monster. Oczami, gdyż to Ty sam grasz tutaj rolę monstrum stworzonego przez doktora Frankensteina... i



to będącego akurat w trakcie poszukiwań zagubionej córki swojego twórcy. Love story. Ogólnie rzecz ujmując, gra ma się składać z szeregu puzzli, z którymi będziesz musiał sobie poradzić. Nastrój podobny jak w **The 7th Guest** - ciemno i strasznie. Premiera nie wcześniej niż latem tego roku.

ŚLADAMI WING COMMANDERA 3

Firma **Spectrum Holo-byte** zamierza iść w ślady **Origin** i po brzegi wypełnić swój najnowszy symulator lotu w filmowe sekwencje. Z ich zdobyciem nie powinna mieć problemów, jako że gra bazuje na słynnym przed dziesięć laty filmie **Top Gun**. Taką też nazwę nosi i sama gra. Wcielasz się w niej w po-



stać **Mavericka** (grał go **Tom Cruise**) i tak jak w filmie, przebywasz w szkole pilotów myśliwskich, w której zdobywasz pierwsze doświadczenia w lataniu **F-15**.

MARYLIN MONROE JAK ŻYWA

Ciekawą zabawę pod nazwą **Hard Evidences: The Marilyn Monroe Files** proponuje Ci **TI Media**. Program ten zawiera wszystkie opublikowane do tej pory dane na temat śmierci **Marylin Monroe**. Możesz wcielić się w postać reportera, policjanta lub prawnika i prześledzić je wszystkie, aby dojść w końcu do własnej opinii na temat śmierci gwiazdy. **TI Media** zapowiada, że

program ten jest pierwszym z serii zajmującej się nierozwiązanymi do tej pory tajemnicami, choć jednocześnie nie chce ujawnić, co będzie kolejnym tematem.

NOWA PORCJA DOOMA

Już wkrótce mają się ukazać oficjalnie zaaprobowane przez **Id Software** nowe misje do **Dooma 2**. Jakkolwiek w chwili obecnej na całym świecie masowo powstają nowe misje tworzone przez programistów-amatorów, to jednak nie wszystkie one są w stanie jakościowo mierzyć się z oryginalnymi levelami. **Doom 2: Official Extra Levels** ma zaznaczyć, iż **Id Software** nie spuszcza oka ze swojej znoszącej złote jajka





kury i dba, aby były one równie złote, co do tej pory.



ZEEWOLF 2 NA DESKACH KREŚLARSKICH

Zeewolf, jedna z najbardziej popularnych w ubiegłym roku gier z gatunku shoot'em up, czyli po prostu strzelanina, jeszcze w tym roku ma doczekać się swojego następcy. **Zeewolf 2**,



jak sprytnie ochrzcili go autorzy, wzbogacony zostanie o cały zestaw nowych pojazdów, tak abyś swoją orgię zniszczenia mógł prowadzić z różnych perspektyw, to znaczy: z powietrza, lądu i morza. **Zeewolf 2** pozabawiony zostanie ponadto kilku najbardziej irytujących graczy drobiazgów. Zniszczone budynki i pojazdy nie będą już więcej wyświetlane na skanerze, a broń pokładowa Twojego helikoptera (i innych pojazdów również) nie będzie już więcej namierzać raz już zniszczonych celów.

OGNIŚCI DOBROCZYŃCY

Firma **Thalion**, autor takich hitów, jak **Amberstar** i **Ambermoon** zapowiada grę

o nazwie **Fire Team Alpha**. Program korzystać będzie mniej więcej z tych samych procedur, co wspomniani wyżej poprzednicy, a jego akcja ma dotyczyć przygód grupy śmialków, którzy postanowili czynić dobro. Na razie tyle tylko wiadomo o głównym wątku gry. Na pewno wiem natomiast o dwóch innych rzeczach. Po pierwsze, rozkazy wydawać możesz indywidualnie lub grupowo, a ponadto oczekiwane jest wyjście z jaskiń i tuneli na świeże powietrze, co w roleplejach jest raczej rzadkością.

FORMUŁA 1 ARCADE

Wyścigi Formuły 1 w większości przypadków prezentowane są zza kierownicy lub spoza jadącego samochodu. Zespół **The Hidden** proponuje nieco inną perspektywę gry, gdyż jej **T.B.E.** (tytuł nieco tajemniczy) to typowa gra arcade, a to oznacza, że na ścigające się pojazdy patrzysz z boku. **T.B.E.** ma być programem bogatym w różnorodne opcje (podobne do tych, które miałeś w **FIGP**), tory i zawodników. Autorzy położyli ponadto duży nacisk na zgodność gry z rzeczywistością. Jak sami twierdzą, maksymalny czas jednego okrążenia, który udało im się osiągnąć na torze Monza, wyniósł 1.31, to jest tyle samo, co w rzeczywistości. Całkiem niezłe.

P.O.

PROLine

- * **WOLF 3D "Fears" (A1200)** - Wolfenstein 3D na Amigę!, kilka poziomów z potworami i dużą ilością broni!
- * **CANNON FODDER II (A500/600/1200)** - to nie jest żart, nowe misje PD dla wszystkich maniaków ostrej siepaniny, w tych levelach Twój oddział ląduje gdzieś na obcej planecie!
- * **SKID MARKS (A500+/600/1200)** - odlotowe demo (1 tor) najlepszych wyścigów samochodowych, dużo błota i sportowe PORSCHE czeka na Ciebie!
- * **ROKETZ (A1200)** - gierka dla 2 graczy, fantastyczna muzyka i gfx, 2 pojazdy kosmiczne zapyłają po labiryntach, pytanie kto kogo dorwie?
- * **HOI (A500/600/1200)** - smokopodobny stwór ma zostać przeprowadzony przez naszpikowaną przeciwnikami krainę, bajer nad bajerami, miodzik muzyka, miodzik grafika, superowo i smokowo!

CENA pojedynczego pakietu 6 zł (60 tys zł) + koszty przesyłki

JAK ZAMAWIAĆ?

1. Kup pocztówkę, kopertę lub kartę pocztową ze znacznikiem.
2. Napisz co chcesz otrzymać i podaj dokładny adres.
3. KONIECZNIE napisz jaki sprzęt posiadasz!
4. Wyslij na adres:
-PROLine-
P.O.BOX 36
05400 OTWOCK
4. Czekaj na przesyłkę i szukaj kasę (płacisz przy odbiorze przesyłki).
Banał, więc do dzieła!

SZYBKIE STRZELANKI DYNAMICZNE MODUŁY

ALIANATOR (A500, A600)
REFLECTION AGA prev.
LION KING AGA
MOTORIN INV AGA
CHANEQUES AGA prev.
LEEND OF LOTHIAN
POWER TETRIS

KOSMICZNA STRZELANKA
ZRĘCZNOŚCIOWA
STRZELANKA
PRZYGODWOLOGICZNA
ROLE-PLAYING

1 DYSK
1 DYSK
1 DYSK
2 DYSKI
2 DYSKI
1 DYSK
1 DYSK

SUPER MODELKI

SEXY GIRLS I, II, III; IV - KADZY ZESTAW TO 3 DYSKI
TO JEST TO - ZAMÓW JESZCZEDZIS

1 DYSK = 25 ZŁ
PONADTO UŻYTKI, FONTY, AMOS ITP.
SHAREWARE I INNE
KATALOG Z NIESPODZIANKĄ
15 ZŁ + KOPERTA ZWROTNA

FULL COLOR

STUDIO KOMPUTEROWE
SKRYTKA POCZT. B
63-400 OSTRÓW WLKP
TEL. 0-64 36 20 56

CIEKAWY STRATEGIE DEMA Z TOP

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE®

AMIGA



Mnemotron

Mnemotron to gra adresowana do szerokiego grona miłośników komputerów AMIGA. O jej atrakcyjności decyduje nie sama idea, lecz nowatorskie podejście autora do znanego skądinąd tematu. Istnieje bowiem kilka gier na różne komputery polegających na odnalezieniu par identycznych obrazków rozmieszczonych losowo na planszy. W Mnemotronie obrazki zastąpiło czterdzieści animacji i tyleż, odpowiadających im klimatem krótkich melodijek. W trudniejszych etapach gry, w których mamy do odszukania kilkanaście par, ekran aż pulsuje od barw. Scenki zawarte w animacjach rozgrywają się na morzu, boisku, drodze, w kosmosie. Mnemotron to gra nie tylko dla dzieci, choć je właśnie najtrudniej oderwać od komputera. Z czystym sumieniem można ją polecić jako odprężającą zabawę młodzieży i dorosłym. Zmier się z komputerem lub kolegą!

Pełną i aktualną ofertę programów firmy TimSoft znajdziesz na łamach pism: Top Secret, Commodore & Amiga, Świat Gier, Amiga oraz w większości sklepów komputerowych na terenie całego kraju. Prowadzimy także sprzedaż wysyłkową na bardzo korzystnych zasadach (szczegóły w naszych reklamach w prasie komputerowej). TimSoft ul. Kościuszkowców 8 75-350 KOSZALIN tel. (0-94) 43-35-82



Alien Breed 3D



Team 17

Pisałem już kiedyś o tej grze, ale wtedy było w tym więcej plotek, niż sprawdzonych informacji. Teraz firma **Team 17** wypuściła demonstrację i **Alien Breed 3D** przestał być li tylko fikcją.

Jak gra wygląda. Ładnie. Ładniej niż inne tego typu programy (choć w redakcji opinie są podzielone i część z nas woli polską **Twierdzę**). Już w tej chwili autorzy zapowiadają 20 leveli super-płynnej, 360 stopniowej animacji oraz grafikę opartą przede wszystkim na cieniowaniu Gourauda, co zapewni programowi dodatkową szczyptę realizmu. W chwili obecnej trwają zaś prace nad sztuczną inteligencją Obcych. Z przecieków wiadomo, iż mają oni reagować nie tylko na



Twój widok, ale będą mogli Cię również usłyszeć. Zgroza.

Program ma się ukazać na przełomie kwietnia i maja.

P.O.

KINGPIN



Team 17

Wszyscy chyba się zgodzą, że sport to temat bardzo popularny wśród producentów gier. Z drugiej strony wszyscy powinni się również zgodzić z opinią, że kręgle raczej nie należały do grupy tych sportów, które doczekały się wielu konwersji na komputer. Tym milej jest mi zaprezentować **Kingpin** firmy **Team 17**, który temat kręgli podejmuje z całą powagą.

Idea gry jest prosta: musisz zbić kręgle. Możesz zrobić to sam, grając przeciwko zawodnikowi wystawionemu przez komputer lub też zaprosić do zabawy maksymalnie do 5 znajomych i urządzić sobie małe zawody. Proste i przyjemne. Sterowanie grą również nie jest skomplikowane i sprowadza się do wskazania siły rzutu na specjalnym "siłomierzu", a następnie wybrania na torze punktu, w który będziesz celować kule. Dokonujesz tego za pomocą automatycznie przesuwającego się po torze kursora, który porusza się tym szybciej, im większą siłę wybrałeś. Logicznie rozumując, słabsze rzuty są



więc łatwiejsze do kontrolowania. Po wykonaniu serii rzutów komputer podlicza wyniki i ogłasza zwycięzcę. Ciekawostką w grze jest możliwość "podkręcania" kuli, jednak jak na mnie, jest to już zbyt skomplikowane.

P.O.

Rocketz



Exclusive PD

Rocketz to coś dla wyjątkowo twardych twardzieli, którzy strzelają bez zastanowienia na lewo i prawo, zostawiając myślenie nad wyborem celu na później. Jeśli chcesz wiedzieć, o co dokładnie tutaj chodzi, przypomnij sobie **Asteroids**, **Thrust** lub popularnego ostatnio **Super Stardusta**. Idea wszystkich tych programów jest mniej więcej wspólna: strzelać, omijać pojawiające się zewsząd przeszkody i starać się przeżyć możliwie jak najdłużej.

Świeżym elementem w **Rocketz** jest możliwość zabawy w dwójkę. Niestety, nie można ze sobą współpracować, można natomiast do siebie strzelać. Zabawa jest przednia i psuje ją jedynie nieco zbyt trudny do opanowania system kontroli nad statkiem. Dobrze wytrenowany gracz powinien sobie jednak z tym poradzić bez problemów.



P.O.

FLINK



Zapewne miałeś w swoich zbiorach lub nadal masz jakąś platformówkę. Jakkolwiek pochodzenie tego słowa jest oczywiste, to jednak nie wiem, dlaczego większość graczy spogląda na ten typ gier "z góry". Przecież wśród nich znajdują się pozycje lepsze i gorsze, tak jak ma to miejsce w przypadku innych gier. Jedną z "lepszych" jest na przykład **Flink** firmy **Psygnosis**.

Akcja gry przenosi Cię na wyspę Imajica, której mieszkańcy przez długie lata cieszyli się pokojem i ładną pogodą. Pewnego dnia zły czarownik Wicked Wainwright porwał czterech władców wyspy, uwięził ich dusze w czterech kryształach, ukrył je gdzieś na wyspie, a następnie ogłosił się panem całej Imajica'i. Co więcej, z jego wulkanu zaczęły wydobywać się kłęby dymu, które popsły ładną pogodę. Ty, **Flink**, postanowiłeś stawić czoło czarodziejowi. Musisz odnaleźć kryształy, a następnie spotkać się z magiem w jego siedzibie. Tam przydadzą Ci się z pewnością czary, które mozesz rzucać. Najpierw musisz jednak znaleźć do nich składniki, na co masz około 70 etapów. Na pewno zdążysz.



P.O.



Hammer of the Gods IBM

US Gold

Hammer of the God firmy **US Gold** to bardzo ciekawy remark **Civilization**. Główny cel gry dotyczy mniej więcej tego samego - musisz zdobyć świat. Do wyboru masz kilka ras: ludzie, trole, elfy i krasnoludy. Każda z nich dysponuje oczywiście swoistym zestawem zalet i wad. To jednak nie wszystko. Twój końcowy cel ulega pewnym drobnym modyfikacjom w zależności od tego, którą rasę wybierzesz. Elfy na przykład zainteresowane są przede wszystkim budowaniem nowych miast i ogólnym wzrostem swojej populacji. Uwaga troli skupia się głównie na wojnie. Krasnoludy dążą do zgromadzenia jak największego bogactwa. Ludzie natomiast mają wszystkiego po trochu, lecz ich ostatecznym celem jest zdobycie kilku magicznych broni.

Dodatkową atrakcją gry są bogowie żywcem wzięci z pantheonu Wikingów. Jak to bogowie, mają oni różne zachcianki i jak to zwykle bywa, hojnie wynagradzają każdego, kto je spełni. Możesz więc otrzymać magiczną broń, trochę kosztowności, bohatera, itp. Gdy spełnisz życzenie Odyńa, najważniejszego z bogów, otrzymasz (tytułowy zresztą) tytuł: **Hammer of the Gods** i... koniec gry.

Ten program to niewątpliwie coś dla miłośników **Civilization** i **Master of Magic**. Uwaga jednak, wymagane 66 Mhz 486.

P.O.



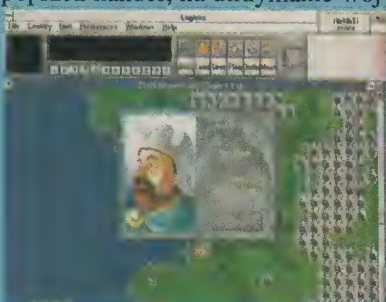
LEGIONS IBM

Mindscape

Legions firmy **Mindscape** to dobry przykład na to, jak gra strategiczna nie powinna wyglądać. Wyglądać, a nie działać, gdyż sam program pracuje całkiem przyzwoicie. Niestety, strona wizualna gry uraga wszelkiej przyzwoitości. I żeby było śmiesznie (bo żaden inny rozsądny powód nie przychodzi mi głowy) **Legions** korzysta z możliwości aż karty SVGA, co jeszcze bardziej podkreśla braki graficzne programu.

Od strony samego grania **Legions** prezentuje się znacznie lepiej. Akcja rozgrywa się w czasach cesarstwa rzymskiego, a Ty dowodzisz jednym z jego legionów. Do dyspozycji masz zestaw kilku misji (między innymi podbój Gali), jak również edytor własnych scenariuszy. Kierowanie legionem odbywa się wielopoziomowo. Musisz na przykład ustanowić linie zaopatrzeniowe i obozy oraz zdobyć pieniądze, na przykład poprzez handel, na utrzymanie wojska. Możesz ponadto wejść z kimś w sojusz, a w razie potrzeby podzielić swój legion na mniejsze jednostki.

P.O.



KA-50 HOKUM IBM

VIE

Dawno nie mieliśmy w tym dziale żadnego symulatora lotu helikopterem, dobrze więc, że coś w końcu nawinęło się pod rękę. **KA-50 Hokum** firmy **VIE** to niewątpliwie symulator, choć raczej odbiega on od obowiązujących w chwili obecnej standardów.

Pierwsza charakterystyczna rzecz to miejsce akcji: morze południowochińskie, lokalizacja raczej nietypowa dla tego typu gier. Druga - to zestaw scenariuszy, które wspaniale się zająbiają. Dość powiedzieć, że jeśli w jednym z nich nie rozminiesz odpowiedniej ilości kamer śledzących morze, to w kolejnym nie uda Ci się przechwycić statku przemytników. Rzekłbym, że pod tym względem **KA-50** ociera się nawet lekko o strategię, co jest wielkim plusem programu, gdyż wymaga od gracza planowania na przyszłość. Trzecia rzecz to strona wizualna programu. I tutaj czeka Cię niestety rozczarowanie. W 90% oglądać będziesz tylko grafikę wektorową, jakkolwiek bardzo dobrą, ale w porównaniu na przykład z **Commanchem** ustępującą przecież w każdym polu. Choć jest to jedyny aspekt programu, który można krytykować, gdyż cała reszta "chodzi" gładko, to jednak wszyscy wiemy, jak ważne w symulatorach jest wierne przedstawienie środowiska, w którym toczy się gra. No cóż, może będzie lepiej, kiedy pojawi się **KA-50 2** (o ile w ogóle się pojawi).

P.O.



Metal Marines IBM

Mindscape

Pamiętasz grę w okręty? Jeśli lubiłeś spędzać czas, to pięć statki kumpla, to na pewno polubisz również **Metal Marines** firmy **Mindscape**. Jakkolwiek szczegóły obydwu gier nieco się różnią, to jednak ogólna zasada pozostaje ta sama: musisz wysledzić i zniszczyć obcą jednostkę, przy czym w **Metal Marines** jej rolę grają uzbrojone bazy.

Od strony graficznej **Metal Marines** prezentuje się bardzo ładnie. Program pracuje pod Windows i w pełni korzysta z możliwości użycia okienek. Mówiąc dokładniej, masz ich aż trzy. Pierwsze przedstawia wyspę, na której znajduje się Twoja baza, drugie to podgląd wyspy nieprzyjaciela, a trzecie to zestaw instalacji, w które możesz wyposażać swoją bazę. Na początku masz do dyspozycji tylko pociski. Słaba to broń, zważywszy że baza wroga jest dla Ciebie ciemną plamą. Gdy jednak któryś z Twoich pocisków spadnie na jego wyspę, teren dookoła zostanie "odsłonięty". W ten sposób, krok po kroku, zlokalizujesz bazę wroga.

Metal Marines nie wymaga praktycznie żadnej instrukcji, gdyż od samego początku wiadomo, jak w to grać. A zabawa jest naprawdę wspaniała.

P.O.





Producent: Sir Tech

Pierwsza część cyklu Realms of Arkania pod tytułem *Blade of Destiny*, gościła na łamach ŚGK kilkakrotnie, zyskując sobie zarówno zwolenników, jak i przeciwników. Bez względu na ocenę grywalności tej gry, bo to właśnie w tym punkcie rozchodziły się opinie stron, trzeba jednak przyznać, że pod względem fabularnym jest to jeden z najlepszych komputerowych rolplejów, jakie pojawiły się ostatnio na rynku, jeśli nie najlepszy. Wniosek ten dodatkowo podkreśla fakt, że programiści planowali wydanie kolejnych części, zanim jeszcze w praktyce zdążyli sprawdzić popularność, a co za tym idzie - sprzedawalność swojego produktu. Świadczy to tylko o tym, że całość została wcześniej starannie przemyślana i przygotowana, a fabuła nie jest przypadkowa (choć to zapewne okaże się dopiero przy części piątej).

Skoro powiedziało się "a", trzeba i powiedzieć "b". Tak oto przyszła pora na kontynuację cyklu, tym razem w postaci gry *Star Trail*. Nawiasem mówiąc, skoro poprzednia część nosiła nazwę "Miecz Przeznaczenia", logicznym jest, że następna musi jej pod tym względem dorównywać - stąd właśnie tytuł "Gwiezdny Topór".

Jak pamiętasz, ostatnio podążałeś z Mieczem Przeznaczenia w dłoni w stronę siedziby króla orków. Potem pokonałeś samozwańca w walce i uratowałeś Thorwala. Na świecie znów zapanał spokój. Nie na długo jednak, ale o tym mówi już właśnie *Star Trail*.

Uroczystości wydane na cześć zwycięstwa nad orkami trwały już od kilku dni. Właśnie podczas ich trwania otrzymujesz wiadomość od wysoko postawionego elfa imieniem Elron Starlight, który prosi Cię o spotkanie w ma-

łej osadzie Kvirasim. Ponieważ czujesz już przesyt od niekończących się uczt, czym prędzej powiadamasz o wezwaniu swoich wiernych druhów i wspólnie udajecie się na umówione miejsce.

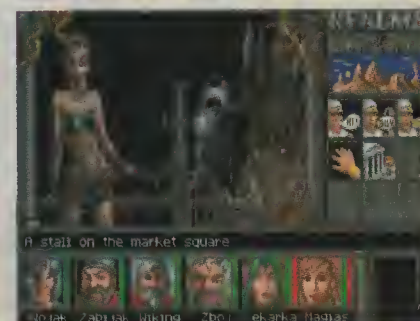
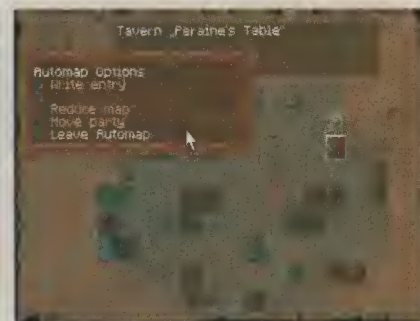
W Kvirasim bez problemów odzyskujesz Elrona, a właściwie to on odnajduje Ciebie. Podając się za ambasadora elfów, zaprasza Cię razem z Twoimi towarzyszami do pobliskiej tawerny. Po kilku kuflach piwa, elf oznajmia, że na cześć zwycięstwa stworzony został kamień o tajemniczej nazwie Salamandra (Salamander Stone), który teraz w tajemniczych okolicznościach zniknął. Z rozmowy nie wynika, czy jest to przedmiot rytualny, czy też magiczny, dość, że elfom bardzo zależy na jego odzyskaniu. Twoim zadaniem jest odszukać go i doręczyć ambasadorowi krasnoludzkiemu

o imieniu Ingranosch. Kiedy zgadzasz się, choć bez zobowiązań, zrobić coś w tej sprawie, Elron przekazuje jeszcze plotkę jakoby kamień znajdował się w jakiejś krasnoludzkiej kopalni gdzieś na południu, potem pośpiesznie żegna się i opuszcza tawernę.

Lecz na tym nie koniec, bo oto do Twojego stolika dosiada się nagle kupiec, Sudran Alatzter, a przynajmniej ktoś, kto się tak przedstawił. Słyszał przypadkiem całą rozmowę i jest zdziwiony jej przebiegiem. Jego zdaniem Elron skłamał, podając swój tytuł, gdyż elfy nie mają swoich ambasadorów. Poza tym po chwili sam oferuje 1000 dukatów za znalezienie kamienia i dostarczenie go do Vindaria Leechbronn w Eydel (południowa część Lowangen). Nie czekając na Twoją decyzję, rusza do drzwi, w ślad za Elronem.

Przyznasz, że jak na początek, intryga jest aż nadto tajemnicza. Ale to wciąż jeszcze nie koniec, ponieważ podczas najbliższego noclegu do Twojego pokoju włamuje się zakapturzony osobnik, który przedstawia się jako czciciel Phexa, boga złodziei. Podobno ze świątyni owego Phexa ktoś, nie wiadomo kto, skradł legendarny topór - tytułowy *Star Trail*. Krążą pogłoski, że znajduje się on obecnie w fortecy orków, ale nikt nie jest tego pewien. Czyżby to podstępne plemię znów coś knuło, zastanawiasz się. Nocny gość proponuje Ci układ. Jeśli odnajdziesz i przyniesiesz do świątyni *Star Trail*, będziesz mógł wziąć z jej skarbca co tylko zechcesz. Potem znika w ciemnościach nocy.

I jak? Fabułka co się zowie! Aż ręce się rwą do klawiatury. I wcale się





temu nie dziwię, tym bardziej, że poza fabułą **Star Trail** zawiera kilka innych zalet, które czynią ten program jeszcze lepszym od części pierwszej.

Zanim przejdę do szczegółu, słowo o ogóle. Otóż **Star Trail** w sumie stanowi kontynuację wzorców użytych w **Blade of Destiny**, więc znający pierwowzór nie będą mieli kłopotów z kontynuacją i od razu przejdą do gry. Mam na myśli te same, z grubsza biorąc, rodzaje ekranów i identyczny (lub prawie identyczny) sposób obsługi podstawowych opcji. Niektóre z operacji uległy uproszczeniu, w czym jedną z nich, wartą szczególnego wyróżnienia, jest wyświetlanie się ramki pod kurorem, a nie w jednym ustalonym miejscu. Dzięki temu to gracz decyduje o obszarze, który zostanie przez tę ramkę zasłonięty, nie mówiąc już o znacznym ułatwieniu obsługi postaci.

Z różnic istotnych na plan główny wysuwa się grafika, która w **Star Trail** została znacznie poprawiona. I nie mówię tylko o jakości i kolorystyce poszczególnych ekranów, ale o czymś takim, jak poruszanie się po osadach w systemie 3D (i to z podziałem na dzień i noc!) czy animowane przerywniki w trakcie gry stanowiące rozwinięcie fabuły. W tym miejscu warto zaznaczyć, że nie do końca wykorzystano możliwości 3D i ruch nadal odbywa się tylko w czterech kierunkach świata, natomiast w trakcie obrotu widać poszczególne fazy ruchu i pełny obraz otoczenia. Trzeba jednocześnie przyznać, że sposób wykonania widoków został potraktowany naprawdę serio. Domy, drzewa, drewniane palisady

już nie wyglądają symbolicznie, ale niemal realnie (niemal, bo jednak jest różnica). Wróćmy jednak do spraw zasadniczych. Zmieniły się także mapy (osady i krainy), które teraz wyglądają jeszcze lepiej. Warto tu wspomnieć, że mapa świata przedstawia, w odróżnieniu do mapy w **Blade of Destiny**, tylko wycinek kraju i przemieszcza się wraz z ruchem na niej. Na koniec należy jeszcze dodać, że zmiana uległ również ekran walki. W **Star Trail** jest on większy i zawiera więcej szczegółów (drzewa, krzewy, ognisko). Wszystko to podwyższa znacznie komfort gry lub jak kto woli - grywalność.

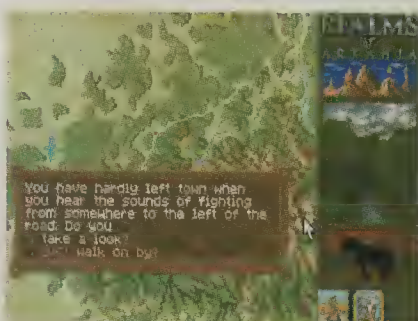
Z rzeczy mniej istotnych, a raczej istotnych, ale nie rzucających się tak w oczy, należy przede wszystkim wymienić zmieniony sposób generowania nowych postaci. Po pierwsze, zostało ono wpasowane w samą grę (postacie tworzy się w świątyni, używając do tego celu ikony z niemożliwym), zaś po drugie, znacznie je uproszczono. Innym nowatorskim elementem są dodatkowe opcje w mapach. I tak, w mapie osady możesz na temat zaznaczonego budynku poczytać własny zapis (pod oryginalnym) albo na przykład automatycznie przenieść drużynę w określone miejsce (move party). Mapa świata zawiera tę nowość, że możesz prócz poruszania się od osady do osady, zaplanować dłuższą marszrutę. Kolejna różnica, to dodatkowe opcje w tawernie. W pierwszej wybierasz miejsce, które chcesz zająć (przy barze, przy pustym stoliku, przy zajętym stoliku), w drugiej decydujesz, czy chcesz postawić

wszystkim kolejkę. Poza tym podczas wędrówek po mieście nareszcie dodano możliwość założenia obozowiska (a właściwie, przespania się gdzieś w ciemnym zaułku). Ostatnią innowacją jest usystematyzowany sposób walki (zniknęło kilka opcji, kilka się pojawiło), w tym także, co jest chyba najważniejsze, dodano możliwość strzelania z łuku i kuszy, rzucania gwiazdek oraz czarowania na skos (i to nie tylko wzdłuż rogów pól czyli zaledwie plus cztery kierunki). Oznacza to, że Twoje postacie nie muszą już manewrować po polu walki, tak aby ustawić się do przeciwnika prostopadłe. Teraz wystarczy tylko, aby wróg znajdował się w zasięgu strzału i w linii prostej (odsłonięty).

Reasumując, trudno w tej chwili powiedzieć coś konkretniejszego o **Star Trail** (trzeba w nią zagrać przynajmniej do połowy), ale mając na względzie część pierwszą, można zakładać, że będzie całkiem magicznie i wojowniczo. Do zdania tego nakłania mnie ponadto wiele szczegółów, które obecne są w grze, a których nie sposób tu wszystkich wymienić (np. na noc zwijane są namioty na targu). Wybitnie świadczą one o ogromie pracy, jaką włożyli twórcy gry w jej powstanie. Panowie programiści i graficy, oby tak dalej! Osobiście już czekam na część trzecią, czwartą, dziesiątą - oczywiście, do tego czasu z namaszczeniem pogrywając w **Star Trail**.

Adam Bard

PS. Przychylam się do zdania P.O. z NOWOŚCI poprzedniego numeru ŚGK. **Star Trail** faktycznie bez problemu może zostać przeniesiony na Amigę i wcale nie z tak dużymi ograniczeniami, jakby się wydawało. Trzeba tylko nakłonić kogoś do wykonania tej czarnej roboty, bo twórcy jak na razie się z tym nie kwapią. A może jednak ktoś się o to postara?





Producent: Raven Software

Oj, narobiło się na rynku klonów *Dooma*. A to zabijasz terrorystów (*Rise of the Triad*), a to mordujesz slugusów Ciemnej Strony Mocy (*Dark Force*), a to znowu szalejesz śmiercionośną taksówką (*Quarantine*), a to ... Nie, dość

wymieniania, wszak nie jest to spis treści miesięcznika "Doomomania". Napiszę krótko - *Heretic*. Co, nie wiesz co to *Heretic*? Nie domyślasz się jeszcze? Tak, to znowu Doomowanie. Tym razem w świecie fantasy.



Wprowadzenia do gry nie ma, ale czy to ważne? I tak wiadomo, że Twoim zadaniem jest zabicie wszystkiego, co się rusza, zebranie wszystkiego, co można, znalezienie przejścia do następnego poziomu i... to samo od początku. Koniec.

Heretic został stworzony przez Raven Software na licencji ID Software. Widać to na pierwszy rzut oka. Jest on bardziej zbliżony do *Dooma*, niż *Dooma 2*. Tak jak w "jedyńce" masz do wyboru trzy scenariusze. Reszta pozostała nie zmieniona. No, trochę przesadziłem. Wprowadzono kilka poważnych zmian uatrakcyjnających grę.

Po pierwsze, wprowadzono możliwość spoglądania i strzelania w górę i dół. Stało się to już standardem w tego typu grach. Po drugie, w związku ze światem fantasy masz możliwość używania czarów i mikstur. Czary są różnorodne. Od leczących poprzez ochronne i teleportacyjne do bojowych. Szerzej o czarach na końcu artykułu. Po trzecie, masz możliwość latania. Tylko się nie spodziewaj, że przez całą grę nie dotkniesz podłogi. Można latać tylko wtedy, gdy odnajdziesz odpowiedni czar. Po jego użyciu latanie jest możliwe tylko przez ograniczony czas. I to by było na tyle, jeśli chodzi o innowacje.

Cała gra oparta jest na założeniach żywcem ściągniętych z *Dooma*. Oczywiście, zmieniono szatę graficzną. Korytarze i sale mają mroczną atmosferę zamków, kaplic i jaskiń, zaś potwory odpowiednio przystosowano do scenerii. Na swojej drodze spotkasz smoki, a właściwie smoczki, rycerzy, magów mamroczący formułki czarów, piekielnych strażników i wiele innych postaci znanych roleplejowcom i czytelnikom fantasy. W sumie wszystko na nowo, ale po staremu.

Jeśli chodzi o narzędzia mordu, to obowiązują stare zasady. Są więc broń o dużej szybkostrzelności i średniej mocy rażenia oraz broń obalająca jednym strzałem, lecz wolno strzelająca. Wszystkie one trzymają się oczywiście konwencji fantasy, tak więc zamiast pistoletu masz czarodziejski kryształ, a zamiast strzelby magiczną kuszę itd. itp. Poza tym celność broni jest dużo niższa niż w *Doomach* i aby trafić, należy celować dokładnie. Trzeba dodać, że w spisie broni zamieszczonym przez autorów w grze brakuje jednej pozycji, a mianowicie *Firemace*, która po znalezieniu pojawia się pod klawiszem 7. Ciekawe czy to przypadek, czy też efekt zamierzony.

Jeszcze jedna uwaga dotycząca czarów. W zasadzie nie trzeba ich osz-



czędzać. Jeśli na końcu jednej plan-
szy posiadasz jakiegoś czaru więcej
niż jedną sztukę, to na początku na-
stępnego cała nadwyżka zostanie Ci
odebrana. W tej sytuacji najlepiej nie
oszczędzać w magii (bo i po co), a co
najwyżej używać jej rozsądnie.

Podsumowując, **Heretic** pomimo
zastosowania kilku innowacji nie od-
biega zasadniczo od standardu *Do-
oma* i nie rzuca na kolana. Ot, kolej-
na wersja naśladowująca hit. Zatwar-
działych wielbicieli tego gatunku nie
trzeba namawiać do gry. **Heretica** po-
lecam szczególnie graczom lubiącym
gry RPG jako miły przerwany pod-
czas długotrwałych zmagani z przygo-
dami w świecie fantasy, nie pozwa-
lający wypaść z konwencji.

Dzwiędź



TIME BOMB OF ANCIENTS

Bomba o krótkim lon-
cie, połóż i chodu.



QUARTZ FLASK

Mikstura przywraca-
jąca poziom "życia" o
25 punktów.



TOME OF POWER

Czar podnoszący siłę
broni.



WINGS OF WRATH

Czar latania.



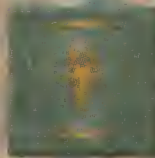
SHADOWSPHERE

Czar niewidzialności,
przeciwnik trafia raz
na trzy, cztery strzały.



CHAOS DEVICE

Teleport, przenosi na
początek poziomu.



MYSTIC URN

Czar przywracający po-
ziom "życia" do 100.



RING OF INVINCIBILITY

Całkowita odporność
na ciosy.



TORCH

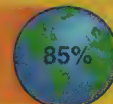
Światło.



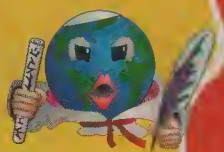
MORPH OVUN

Zmienia przeciwników
w kury, ale kury też
dziobią.

ZRĘCZNOŚCIOWA



386
4 MB RAM



Producent: Interplay

Wobec zalewu rynku grami doomopodobnymi każdy nowy produkt przyrównuje się właśnie do tego osławionego już tytułu. Czy gra **Descent** firmy **Interplay** jest kolejnym rozwinięciem **Dooma**? Jeżeli przyjrzeć się sensowi programu, to widać, że główny bohater zamienił broń ręczną na statek o zmiennym uzbrojeniu.

Podczas ekspansji w kosmos na wielu niezamieszkałych planetach ludzie założyli kopalnie. Zarząd Główny Korporacji Górniczej zatrudnił do pracy w kopalniach Obcych - biomechaniczne roboty. Pracą swą płacili za utrzymanie i nowe technologie otrzymane od ludzi. Jednak po wielu latach owocnej współpracy nastąpił "bunt na pokładzie". Bio-roboty przejęły kopalnie i uwięzili ludzi tam przebywających. Dyrekcja Kopalń Galaktycznych postanowiła zatrudnić kogoś do uwolnienia pracowników i wysadzenia kopalni. Tym kimś jesteś Ty - Je-

dyny, Niezastąpiony Specjalista do Mokrej Roboty i Eksterminacji Obcych.

Historyjka jak zwykle banalna. Każdy powód do strzelania jest dobry. Ale czy gra też jest banalna? Otóż z całą mocą należy podkreślić, że **Descent** wreszcie przerósł osławionego **Dooma**. Nareszcie można poczuć pełnię przestrzeni, której namiastką jest czar latania w grze **Heretic**.

Czym **Descent** przerasta innych doomowców? Przede wszystkim wykorzystaniem wszystkich kierunków dostępnych w naturze. Musisz obracać się w lewo, w prawo, do góry i w dół, aby poruszać się po wielopoziomowych kopalniach i niszczyć przeciwników. Poza tym powoduje to zwiększenie "woľności" poruszania się. Już nie poruszasz się po korytarzach, lecz czujesz się jak w próżni. Chcesz mieć sufit pod stopami? Proszę bardzo. Twoją podłogą ma być ściana? Żaden problem.



Drugą sprawą jest mapa. Autorzy programu odeszli od mapy dwuwymiarowej na rzecz trójwymiarowej. Mapę tę można obracać w dowolne strony oraz oczywiście zwiększać ją i zmniejszać. Zmiana ta jest oczywiście związana z wielopoziomowością kopalni.

W związku powyższymi zmianami obsługa programu odrobinę się skomplikowała. Do tej pory w grach tego rodzaju za poruszanie odpowiadały cztery klawisze (najczęściej kursor). W **Descent** poruszasz się za pomocą sześciu klawiszy. Cztery odpowiadają za kierunki, a dwa za nadanie przyspieszenia do przodu lub do tyłu. Zdefiniować je możesz samodzielnie. Także strzelanie zostało rozbudowane. Twój pojazd jednocześnie strzela z dwóch broni. Jednym klawiszem uruchamiasz działko, a drugim odpalasz rakiety. Za zmianę broni odpowiedzialne są klawisze od 1 do 0 - pierwsze pięć za działko, pozostałe za wyrzutnie rakiet. Oczywiście, wcześ-



niej musisz daną broń znaleźć lub zdobyć. Jeśli chodzi o amunicję to jej ilość podana jest w dwojaki sposób. Liczby podane koło działek i wyrzutni rakiet podają aktualną ilość posiadanej amunicji, natomiast żółte paski tuż pod przednią szybą kokpitu wskazują ilość energii dla laserów. Naboje i rakiety rozsiane są w pakietach na terenie kopalni, a energię do laserów zbierasz w postaci gwiazdek rozmieszczonych w labiryntach kopalni lub pozostałych po eksplozji wrogiego pojazdu. Energię tę możesz również uzupełnić w pomieszczeniu energetycznym. Należy po prostu przelecieć przez obszar wypełniony gwiazdkami. Podnosi to poziom energii do pełna.

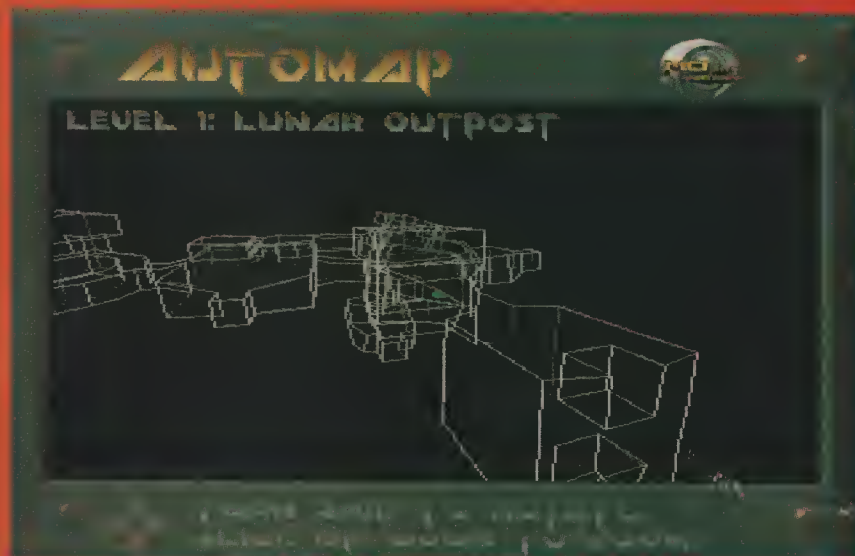
Poruszając się po kopalni, możesz natknąć się również na niebieskie kule. Zwiększają one moc tarczy ochronnych Twojego pojazdu. Kule te możesz też znaleźć jako pozostałość po zestrzelonym przeciwniku, nie należy więc ostrzeliwać nadmiernie jego pojazdu, gdyż można je zniszczyć.



Twoim celem w grze jest uwolnienie zakładników i uruchomienie programu autodestrukcji kopalni. Na terenie danego labiryntu, w jednym z pomieszczeń, są przetrzymywani ludzie. Aby się do nich dostać należy zniszczyć drzwi celi. Potem tylko podlatujesz do ludzi i... masz ich na pokładzie. Gdy spenetrujesz cały labirynt, na jego końcu znajduje reaktor broniący przez automatyczne działka o dużej sile rażenia i mocnym pancerzu. Czasami w pobliżu znajduje specjalna tarcza dezorientująca radar działek. Należy je zniszczyć, najlepiej za pomocą rakiet, i uciekać do wyjścia. Lepiej sprawdź, gdzie ono się znajduje, bo będziesz miał mało czasu, aby uciec przed eksplozją.

Jak na grę doomopodobną przystało, natrafisz również na ukryte komnaty i przejścia. Tu uwaga, wszystkie drzwi i przechodnie ściany możesz otwierać bez podchodzenia (podlatywania) do nich. Wystarczy w nie strze-

lić z działka lub rakiety. Otworzą się, a Ty unikniesz ewentualnego stanię-



cia oko w oko z zaczajonym za nimi przeciwnikiem. Oczywiście, do niektórych drzwi należy najpierw znaleźć klucz.

Rozpoczynając grę, posiadasz trzy pojazdy. Podczas walki może się zdarzyć, że stracisz maszynę. Ginią wtedy uratowani ludzie, a Ty rozpoczynasz grę w punkcie startowym poziomie, na którym zginąłeś. Twój pojazd wyposażony jest tak, jak na początku gry. Nie przejmuj się. Przebyty labirynt jest już oczyszczony, a w miejscu śmierci czeka na Ciebie całe dotychczas zebrane wyposażenie. Lepiej jednak często wykorzystywać opcję Save, ponieważ za dostarczenie żywych ludzi otrzymujesz premię punktową.

Nie chcę podawać w tym artykule jakichś konkretnych rozwiązań. Każdy gracz ma swoją ulubioną taktykę. Kluczem do zwycięstwa jest mistrzowskie opanowanie klawiatury i bardzo dobry zmysł orientacji. Chciałbym tylko ostrzec mniej odpornych. Podczas pierwszych kilku misji mogą się zda-

żyć objawy choroby morskiej. Bądź więc przygotowany na nienajciekawsze reakcje organizmu.

Kończąc, gorąco polecam grę *Descent* wszystkim zagorzałym fanom *Dooma* i jego klonów, pragnącym oderwać stopy od gruntu i polewitać.

Dźwięk



ZRĘCZNOŚCIOWA

386 DX
4 MB RAM
VGA, SB



Producent: Apogee

Moda na *Dooma*, wbrew prorocostwom złośliwców, wcale nie wygasa, a wręcz przeciwnie, wciąż powiększa swój zasięg. Przykładem tego są coraz to nowe gry doomopodobne, które ostatnimi czasy powstają jak grzyby po deszczu. W dodatku moda ta ogarnęła także posiadaczy innych typów komputerów i jak tak dalej pójdzie, za rok, najdalej dwa, wszyscy gracze będą musieli zmienić swoje miano na doomowców. Żeby wyraźniej uświadomić Ci, Drogi Czytelniku, zasięg tego zjawiska, proponuję, abyś przyjrzał się tytułom, które ostatnio ukazały się na rynku. Jeśli nie przypominają one żywo *Dooma*, to przynajmniej zawierają jakiś jego ułamek, np. chodzenie w 3D.

Gwoli ścisłości, pierwszy był w tej dziedzinie *Wolfenstein 3D*, o czym nie należy zapominać, i tak naprawdę to jego etykietą powinniśmy określać dzisiejsze strzelaninowe hity. Tylko jakby to brzmiało? Wolfensteinomania?!

Wracając do tematu, jednym z przejawów wspomnianej mody jest gra *Rise of the Triad*, najnowszy produkt firmy Apogee. W tłumie doomopodobnych programów jest to chyba najwierniejszy naśladowca słynnego pierwowzoru, a nawet więcej - godny jego kontynuator. Zacznijmy jednak od początku.

Fabulka wprowadzająca, jak to zwykle bywa w tego rodzaju grach, to nawiązująca opowiadka o złych wyznawcach Kultu Śmierci, którzy zamierzają wysadzić w powietrze Los Angeles. Twoim zadaniem jest, oczywiście, nie dopuścić do tego. W tym celu musisz udać się do bazy Kultu Śmierci mieszczącej się na jednej z wysp Pacyfiku, unieszkodliwić (czytaj: unicestwić) wszystkich wyznawców, którzy staną

Ci na drodze, i odszukać transponder inicjujący wybuch bomby. Jeśli Ci się to nie uda, miliony niewinnych ludzi zginie, a Ty dostaniesz się do niewoli, gdzie będziesz torturowany. Teraz już wiesz, że nie masz nic do stracenia, a więc - w drogę.

Nie będę się rozpisywał nad istotą gry, bo jest ona chyba dla Ciebie jasna - strzelać, strzelać i jeszcze raz strzelać. Sposobów na zabijanie swoich wrogów masz wiele, tym bardziej, że poza znanymi Ci już z *Dooma* typami broni do Twojej dyspozycji oddano dodatkowe trzy, w tym dwa oręża magiczne (czar dłoni i czaroksięską laskę). Pominę również obsługę gry, gdyż praktycznie używać będziesz standardowego układu klawiszy znanego Ci już z innych tego typu gier. Jedynym wyjątkiem - i tu pierwsza nowość opisywanego programu - jest możliwość patrzenia w górę (home i page up) oraz w dół (end i page down). Nie

będę więc o tym wszystkim pisał, zajmując się wyłącznie różnicami.

Przede wszystkim należy wyróżnić grafikę i dźwięk, czyli tak zwaną oprawę zewnętrzną gry. Obydwa te czynniki są w grze dopracowane do perfekcji. Zwłaszcza grafika zasługuje na pochwałę, gdyż jej poziom przekracza wszystko, co dotychczas powstało w dziedzinie doomideł. Wystarczy tylko popatrzeć na ogień lub wybuchy, aby wpaść w absolutny zachwyt. Całości dopełniają zróżnicowane tekstury, świetnie animowane postacie przeciwników, detale w rodzaju proporców, czy wreszcie widok nieba (nareszcie odkryta przestrzeń!), tworzące niepowtarzalny, mroczny klimat. Poza tym należy w tym miejscu dodać dwie rzeczy. Po pierwsze, każdy napotkany przedmiot można zniszczyć, zaś na ścianach zostawić ślady po rykoszetach (zdolni mogą nawet wyryć w ten sposób swoje inicjały, które jednak potem znikną z powodu określonej liczby zapamiętywanych pikseli na murze). Po drugie, w grze można spotkać się z różnymi "przeszkodzającymi", jak palniki, ruchome ściany, wilcze doły z ruchomymi szpikulcami czy wirujące walce z ostrzami - wszystko to doskonale zanimowane. Elementy te nie tylko stanowią ładny element dekoracyjny, ale utrakcyjniają samą fabułę.

Kolejną innowacją jest możliwość grania, poza standardową zabawą w pojedynkę (32 poziomy), także przez modem (30 poziomów), a nawet w sieci przez 11 (jedenastu!) uczestników na raz. Można wówczas rozgrywać grę scenariuszami, np. kto kogo zabije pierwszy lub kto zdobędzie więcej punktów itp.



Poza znanymi już z *Dooma* poziomami trudności, zamieszczono w *Rise of the Triad* także wybór swojego bohatera. Każda z pięciu postaci cechuje się własną charakterystyką i indywidualnymi umiejętnościami.

Ostatnia nowość to możliwość użycia czarów - oczywiście, działających tylko przez wyznaczony czas. Warunkiem jest ich znalezienie. I tak można dysponować śmiercionośną dłońią, lewitować bądź przemienić się w psa (dwa ostatnie czary mają zastosowanie jedynie przy docieraniu w niedostępne miejsca).

Niestety, jak każda gra, i ta posiada swoje wady. Najbardziej rzuca się w oczy fatalnie opracowany sposób mapowania. Trudno powiedzieć, dlaczego programiści z *Apogee* potraktowali ten temat po macoszemu, ale z pewnością jest to najsłabsza strona gry. Druga sprawa to źle przemyślana strategia. Przeciwnik, mówiąc najprościej, jest głupi do potęgi "entej". Zagrożenie stanowi tylko w liczbie, zaś w pojedynkach jeden na jeden pozostaje bez szans (chyba że zaatakuję z zaskoczenia). Z tego właśnie powodu praktycznie odpada cała zabawa w uniki, zamieniając grę w bezrozumne walenie we wroga aż do skutku. Trzecia wada to brak jakiegokolwiek systemu oznaczenia tajnych przejść (a jest ich w grze sporo), przez co pozostaje "opukiwanie" kilometrów muru i liczenie na łut szczęścia. Dalej, śmieszne wydaje się umieszczenie przełącznika do niektórych ruchomych ścian w podłodze jako nieco ciemniejszej od reszty podłoga płamy. Przełączniki te są wręcz niewidoczne (zwłaszcza w ciemniejszych poziomach) i nieustanne szukanie ich z opuszczoną głową (klawisz end) odbiera cały urok grze.



Mnie osobiście dodatkowo nie podołały wszystkie te udziwienienia, w rodzaju zbierania kluczy-punktów czy używania skoczni i ruchomych podnośników, a także stroje wyznawców (na początkowych poziomach), które przypominają niemieckie mundury z I wojny światowej, ale jest to tylko kwestia gustu i z opinią tą zgadzać się nie trzeba. Podobnie jak nie każdemu musi przeszkadzać ilość krwi przelana w grze i mnogość bebeczków wyrzuconych wprost na pierwszy plan (np. gałka oczna lecąca nam niejako na twarz). Takie epatowanie "mocnymi scenkami" wydało mi się banalne i obliczone na tani poklask, znam jednak osobników, którzy tylko dla takich scen gotowi są grać w "doomy".

Pomimo powyższych uwag szczerze zachęcam do zapoznania się z *Rise of the Triad*, choćby ze względu na

klimat ogólny. Gra niewątpliwie wciąga, a to przecież jest najważniejsze w tego typu programach. Na koniec zastrzegam, że cały urok *Rise of the Triad*, włącznie z możliwością docenienia jej wszystkich walorów, odczuwalny jest dopiero na PC 486 66 MHz, co powoli (niestety) staje się standardem w tego typu grach. Na niższych maszynach trzeba będzie nieco się ograniczać.

Boss

PS. Osobom, które mają mi za złe niską ocenę *Death Mask*, chciałbym wyjaśnić, że moim zdaniem gra ta w pełni zasłużyła na takie potraktowanie (zwłaszcza po tym całym halasie, jaki zrobili wokół niej producenci). A jeśli ktoś jeszcze ma wątpliwości, niech zajrzy właśnie do *Rise of the Triad* i porówna obydwie programy. I co, jest różnica? Amigowcy, nie wpadajcie w zachwyt nad miernością, czekajcie cierpliwie, a kiedyś zostanie Wam to wynagrodzone (mam na myśli *Pooma* i *Cytadelę*).



ZRĘCZNOŚCIOWA

85%

PC

386
4 MB RAM



Producent: TSA

Akcja gry ma miejsce w niedalekiej przyszłości.

Reakcja deuteru z trytem była jednym z najbardziej rewolucyjnych wynalazków w historii ludzkości. Niemal bezkresne zasoby mocy zaczęły wreszcie pracować dla dobra ludzkości. Miniaturowe słońce zamknięte w stalowej głowicy wprowadziło cywilizację w nowy jakościowo etap.

Elektrownie wodorowe w krótkim czasie wyparły doszczętnie klasyczne sposoby uzyskiwania mocy. Tania energia produkowana bez jakichkolwiek odpadów momentalnie została wchłonięta przez liczne gałęzie gospodarki światowej.

Taki skok nie obył się bez efektów ubiegłych. Liczne filary przemysłu legły w gruzach, co z kolei spowodowało falę bezrobocia. Wkrótce problemem numer jeden stał się zatrważający wzrost przestępczości. Na ulicach zaczęły rządzić gangi różnej maści, a ponieważ najczęściej sprzedawanym towarem była broń wykradziona z magazynów wojskowych, uliczne strzelaniny stały się codziennością.

Tymczasem z dala od wszystkich tych problemów i towarzyszącego im zamieszania, na gruncie dotychczasowych osiągnięć, w mało znanym ośrodku naukowym powstawał projekt pod kryptonimem BD-01. Prace ciągnęły się od wielu miesięcy, zbyt wielu, lecz twórcy zdecydowali byli działać aż do skutku, nie bacząc na piętrzące się trudności.

Robot, bo to on był przedmiotem projektu, został skonstruowany z myślą o zastąpieniu zawodnego czynnika ludzkiego, zwłaszcza do działań w trudnych i zabójczych dla człowieka warunkach. Niestety, aktualna sytuacja, to znaczy zamieszki i rosnąca przestępczość, wymusiła na autorach zmiany w projekcie. Po instalacji osłon i systemu kierowania ogniem maszyna stała się pełnosprawnym elementem pola walki. Zapamiętywanie i analizowanie zaistniałych sytuacji umożliwiło robotowi zdobywanie nowych umiejętności. To drobne usprawnienie odróżniało go od wcześniejszego prototypu, BF-00.

BD-01 przed samodzielną akcją przechodził liczne próby. Obserwowano jego za-

chowanie w nieznanym środowisku, sprawdzano jego reakcję na szereg nagłych wydarzeń. Musiał być niezawodny, przecież od jego możliwości zależeć będzie często los ludzi.



Gdy wyprodukowano odpowiednio małe przenośne reaktory wodorowe, od razu zastąpiły one dotychczas używane ogniwa paliwowe. Po zwielokrotnieniu systemów i likwidacji usterek programu nadzorującego, robot był gotowy na przydzielenie mu zadania.

Tyle tytułem wstępu. Czas na kilka szczegółów technicznych.

Przed wszystkim należy powiedzieć, że **Projekt Battlefield** powstał na fali programów doomowych na Amigę i jest kolejną polską propozycją w tym temacie.

Gra zawiera 5 poziomów o zróżnicowanej grafice, na których spotkasz wiele typów przeciwników. Będziesz mógł zmierzyć się z bezwzględными terrorystami w średniowiecznym zamku, stawić czoła nieziemskim mocom w kamiennej świątyni, roznieść roboty w elektrowni atomowej, policzyć się z czarnymi charakterami, któ-

rzy opanowali centrum lotów kosmicznych i w końcu walczyć z poradziacyjnymi mutantami w bazie okrętów podwodnych.

Pełna wersja programu zawierać będzie elementy typowe dla gier tego gatunku: wiele broni o właściwej sobie sile rażenia, wydającej specyficzny dla siebie odgłos, dodatkową amunicję i energię, teleportery, elektryczne kule, miny i inne obiekty "niezbędne" na polu walki. Po ukończeniu każdego etapu otrzymasz hasło.

Ponadto na niektórych etapach dołączony są wizualne efekty specjalne, takie jak wirujące wentylatory w ośrodku kosmicznym lub przesuwane wielkie bloki skalne w kamiennej świątyni. Dodatki te w żaden sposób nie spowalniają tempa gry.

Wielkość ekranu akcji zależy od wyboru gracza:

mniejszy - 160 * 100

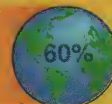
większy - 192 * 120

Wielkość okna gry wpływa na szybkość (zwalnia ok. 20%). Wielki ekran jest również dostępny dla użytkowników Amig z zegarem 7 MHz, lecz bardziej odpowiedni jest dla szybszych maszyn.

Gra zostanie wydana w tym miesiącu. Poprawnie działa na wszystkich modelach

Amig z co najmniej 1 MB pamięci (minimalna konfiguracja: 512 kB Chip + 512 kB Slow).

ZRĘCZNOŚCIOWA



1 MB RAM



Producent: TSA

U progu trzeciego tysiąclecia cywilizacja weszła na nowy etap rozwoju. Osiągnięcia technologiczne uczyniły życie łatwym, miłym i przyjemnym. Niestety, nie wszystkim przeciętne wynagrodzenie wystarczało na zaspokojenie swoich potrzeb. Dlatego od pewnego czasu Dan, James, Al i Mary zaczęli dorabiać na boku. Podczas ostatnich zamieszek na Marsie dostarczali broń rebeliantom, a także chronili ważne osobistości. Wielkie transportowce międzyplanetarne wydawały się dla nich złotą żyłą, lecz otaczająca je bariera energetyczna skutecznie hamowała rozwój piractwa. Między jednym a drugim przemitem cztery osoby intensywnie myślały o fortunie unoszącej się ponad ich głowami.

Aby poznać tajemnice transportowców typu D-86, nasi bohaterowie zatrudnili się w największej montowni statków kosmicznych, umieszczonej na orbicie. Informacje tu zdobyte okazały się mało przydatne. Po kilku dniach cała grupa miała już dosyć tej pracy. Na tajnym spotkaniu w toalecie omówiono dalszy tok działań. Chwilę po rutynowej kontroli Dan wywołał małe spięcie w systemie alarmowym. Al w tym czasie zatarasował przejście w hangarze. Gdy Mary zagadywała strażnika



James, szef paczki uprowadził patrolowca sił policyjnych. Wkrótce dołączyli do niego pozostali.

Gdy ich oczom ukazał się gigantyczny kadłub D-86, z patrolowca został nadany rozkaz wyłączenia pola siłowego. Załoga statku wykonała posłusznie polecenie i bandyci z łatwością wtargnęli na pokład transportowca. Zaskoczeni piloci nawet nie próbowali się bronić. Al pilnował, by załoga nie wykręciła jakiegoś numeru, a James, Dan i Mary zajęli się pładrowaniem statku. Wybór padł na małe pojemniki z bionicznymi częściami do cyborgów. Z opchnięciem ich nie byłoby kłopotu, bo czarny rynek wchłania każdą

ilość tego deficytowego towaru, i to za każdą cenę.

Kiedy już mieli opuścić statek, Al nie wytrzymał i wypróbował swój wielki karabin fotonowy na krzyczącym pilocie. W odwecie nawigator zmienił kurs transportowca i zwiększył maksymalnie prędkość. D-86 zmierzał teraz prosto w Słońce. Rozwścieczony Al wymierzył lufę prosto w drugiego pilota.

Dan momentalnie włączył się do akcji. Nie chciał dopuścić do mordu; przecież mieli się tu tylko obłowić. Przez chwilę próbował powstrzymać tłusciocha i wyrwać mu broń z ręki, gdy nagle leży na podłodze, powalony silnym ciosem w kark. Dwa strzały przeszły



nawigatora, uszkadzając system sterowania pojazdu. Po tym zajściu James nakazał opuścić statek. Nikt nie zajął się Danem - w końcu lepiej dzielić łup na trzy części, niż na cztery. Wśród dzikich okrzyków i strzałów napastnicy zapakowali trofea do patrolowca i umknęli tak szybko, jak się pojawili.

Kiedy Dan odzyskał przytomność, atmosfera na transportowcu była już bardzo gorąca. Nie mógł w żaden sposób zmienić kierunku lotu, więc czym prędzej pobiegł do luku ewakuacyjnego. Widok żalosnych resztek kapsuły nie napawał go optymizmem. Podczas kontroli pomieszczeń, natknął się na jednoosobowy statek, zwykle służący załodze do sprawdzenia osłon transportowca. Usytuowany na wyrzutni, w każdej chwili gotowy był do startu. Umieszczony w nim zapas tlenu wystarczał na 3 godziny, ale przy zmniejszonym poborze oddychanie mogło trwać dłużej.

Dan zajął miejsce w kokpicie, sprawdził szczelność kabiny i wystrzelił statek w otchłań. Otwarta z trudem tytanowa śluza D-86 już się nie zamknęła. Od transportowca zaczęły odrywać się fragmenty osłon. Mały stateczek kierował się w stronę najbliższej planety,

Merkurego. Gdy nasz bohater próbował zająć wygodną pozycję, jakaś siła pchnęła jego pojazd do przodu. Kiedy odwrócił głowę, ujrzał dwa Słońca. Jeszcze przez kilka sekund eksplozja rozświetlała przestrzeń.

Po wielu godzinach Dan wylądował na Merkurym. Właśnie zaczęła się trwająca ponad 2000 godzin noc i w bazie uruchomiono zasilanie rezerwowe. O ucieczce stąd nie było mowy. Transportowce przestały regularnie odwiedzać tę planetę, od kiedy kolonia stała się samowystarczalna. Ze złością pomyślał, że jego niedawni współnicy na pewno są teraz w drodze na Marsa, a tam, na odległej planetce, będąc poza zasięgiem wymiaru sprawiedliwości, rozpoczną nowe życie.

Siedząc w barze, obejrzał wiadomości z Układu Słonecznego. Zaraz po informacji o napadzie na D-86 pokazano twarze jego byłych kompanów. On sam został uznany za zaginionego, a to oznaczało, że był bezpieczny. Resztę serwisu wypełniły niepokojące obrazy z Marsa.

Echa zamieszek na czerwonej planecie, jak się okazało, były odczuwalne również tutaj. Nawet z merkuriańskiej bazy oddelegowano kontyngent wojsk do tłumienia rebelii,



a niebawem miał wystartować jeden z ciężkich pojazdów, w celu przerzucenia korpusu. Okazja mogła się nie powtórzyć.

Kilka godzin później Dan wskoczył na jeden z wozów zaopatrzeniowych, który podwiózł go na miejsce startu. Panujące zamieszanie tylko mu sprzyjało. Na Marsa udał się w luku podwozia hipersonicznego samolotu wojskowego.

Po dotarciu na czerwoną planetę od razu zaczął działać...

Tak z grubsza przedstawia się wstęp do polskiej gry pt. **Dan Wilder**. O niej samej trudno w tej chwili cokolwiek powiedzieć, gdyż jej ocena opierać się może tylko na wersji demonstracyjnej. Ogólnie, jest to gra zręcznościowa z dużą domieszką przygodówki, o ciekawej grafice i dobrej grywalności.

Dan Wilder, jak obiecują sami autorzy, ukaże się w pierwszej połowie kwietnia.

ZRĘCZNOŚCIOWA

W PRZYGOTOWANIU



1 MB RAM



Producent: Dynamix

Pamiętasz grę *Xenobots*? Była to symulacja krocącego robota bojowego. Jeśli jeszcze nie kojarzysz, to podpowiem, że podobne maszyny występowały w "Gwiazdach wojnach" po stronie Imperium - takie ogromne metalowe żółwie na długich stalowych nogach. Miałeś wówczas okazję, chodzi o grę, prowadzić jednego z takich gigantów i "nieco" postrzelać do najeźdźców z kosmosu. Zabawa była przednia, zwłaszcza dla miłośników tego typu rozrywki. Jeśli program ten

szczególnie przypadł Ci do gustu, oto coś dla Ciebie - **MetalTech: Earthsiege**.

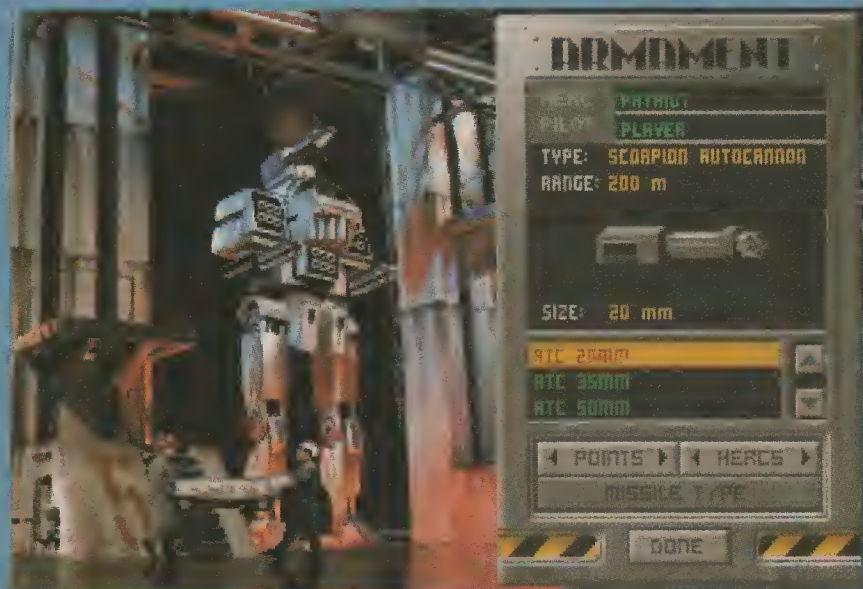
Gra nie jest, jakby się z pozoru wydawać mogło, kontynuacją wspomnianego wcześniej programu. Tym razem w roli głównej występują nie Xenoboty, a Cybrydy - maszyny podobne w działaniu, lecz stworzone do innych celów. Ich historia zaczyna się w polowie przyszłego tysiąclecia. Z początku urządzenia te były wykorzystywane do celów wojskowych jako samo-

bieżne roboty bojowe. Jak się słusznie domyślasz, nadszedł czas, kiedy te posłuszne człowiekowi maszyny zbuntowały się i obróciły przeciw swojemu stwórcy. Już pierwszy atak niemal całkowicie zniszczył ziemskie siły militarne. Ludzkość stała się bezbronna wobec wewnętrznego najeźdźcy. Jedynie mała grupka śmialców przetrwała i zbrojnie odpowiedziała na atak. Więcej nawet, wywalczając przyczólek dla swoich jednostek, przeszła do kontrataku. Wśród załogi tej bazy, ostatniej szansy dla ludzkości, znajdujesz się oczywiście także Ty i masz szansę osobiście wziąć udział w wyzwoleniu Ziemi spod jarzma zbuntowanych robotów. Twoją maszyną bojową będzie Herc - coś na kształt Cybryda, ale w pełni kontrolowanego i kierowanego przez Ciebie.

Tak z grubsza przedstawia się wstęp do gry. Trzeba przyznać, że nie jest on zbyt intelektualny, ale z drugiej strony nie intelektualizm jest najważniejszy w tego typu grach.

Jeśli chodzi o samą grę, to umożliwia ona rozegranie siedmiu misji pojedynczych oraz całej batalii. Na początek radzę Ci wybrać to pierwsze, gdyż będzie to świetna szkoła dla początkującego pilota Herca (a jest się czego uczyć). Radzę też w preferencjach gry (mission params) ustawić sobie nieograniczony zapas amunicji (ammo - unlimited), nieśmiertelność (damage - invulnerable) oraz najniższy stopień trudności (no sweat). Widzialność (visibility) i porę dnia (time of day) można korygować dowolnie.

Po wybraniu misji pojedynczej najpierw pojawi się ekran odprawy, gdzie poznasz swoje cele - zostaną one pokazane na mapie i tamże opisane. Po dokładnym zapoznaniu się z rejonem działań (mapę możesz powiększać lub zmniejszać oraz przesuwać w dowolnym kierunku) przejdź do wyboru maszyny i uzbrojenia (arming). W magazynie czeka na Ciebie osiem typów Herców - od największego Colossusa po mikrogo Roadrunnera. Pamiętaj, że każda maszyna przeznaczona jest do innego typu działań. Jeśli na początku nie będziesz się za bardzo w tym wszystkim orientował, wybierz (przełącznik Hercs) coś pośredniego, to znaczy Patriota lub Tomahawka, które są zarówno szybkie, jak i dobrze uzbrojone. Następnie przejdź do wyposażenia swojego pojazdu w śmiertelność broni (przełącznik points). Zasadniczo dzieli się ona na lasery i wyrzutnie rakiet. Osobiście doradzam z tych pierwszych laser o zasięgu 200 m (las 200),





zaś z wyrzutni dowolne z raketami ARH (active radar). W tym miejscu należy dodać, że aby wyposażać wyrzutnię w rakietę, należy skorzystać z przełącznika missile type. Tak gotowy sprzęt możesz wysłać do boju (begin mission).

Jeśli pomyślnie przebrniesz przez etap treningowy, możesz ruszać do prawdziwego boju. Obsługa opcji, choć na pierwszy rzut oka skomplikowana, tylko w nieznacznym stopniu różni się od obsługi w misjach pojedynczych. Dochodzi kilka opcji, jak np. crew, która odpowiada wydawaniu dyspozycji czteroosobowemu oddziałowi itp. Oczywiście, tracisz też dostęp do wszystkich maszyn, które pojawiają się dopiero w trakcie trwania batalii.

Gra właściwa to sterowanie swoim Hercem (lub dodatkowo Hercami swoich podkomendnych, ale tylko poprzez wydawanie stosownych komend) i prowadzenie bitew na lasery oraz rakietę. Proste jak drut. Naturalnie, mam na myśli zasadę, bo samo prowadzenie ataku (bądź obrony, w zależności od



charakteru danej misji) to ciężka harówka.

Kończąc, chciałbym powiedzieć kilka słów o stronie technicznej gry. Przede wszystkim rzuca się w oczy jej wykonanie. Animowane wstawki, tekstu-

rowane podłoże, starannie wykonane modele Cybridów i Herców są niewątpliwym atutem gry. Trochę razi przy tym niedbałość w przedstawieniu gładów i kamieni, które sprawiają wrażenie, jakby zostały żywcem wyjęte z innej, o wiele słabszej gry. Kolejnym walorem jest łatwość w przyswojeniu i maksymalnie uproszczona obsługa Herca, dzięki czemu nawet dziecko sobie z nią poradzi. Równie ciekawie przedstawia się strona dźwiękowa, która realistycznie ilustruje każdy najmniejszy element w grze.

Te trzy zalety, dobra grafika, grywalność i dźwięk, praktycznie przesadzają o wartości programu. Warto jednak przy tych wszystkich peanach wspomnieć, że gra nie jest wolna od wad, a dokładnie - jednej, za to istotnej. Moim zdaniem, najslabszym punktem **Earthsiege** jest fabuła, a to dlatego, że bardzo mało w niej strategii, za to sporo zwykłego "nawalania". A gra wręcz prosi się o to, by umieścić w niej element taktyczny. Choć z drugiej strony, zwykła "nawalanka" także może dać sporo radości.



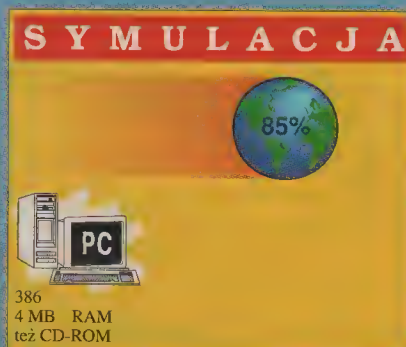
KLAWISZOLOGIA

F1 - uproszczony przegląd uszkodzeń
F2 - ekran komunikacyjny (bojowe polecenia dla pomocnika)
F3 - obraz satelity
F4 - radar (wł./wył. - D)
F5 - identyfikacja celu
F6 - kamera rakiety
F7 - mapa + ekran komunikacyjny (taktyczne polecenia dla pomocnika)
F8 - szczegółowy przegląd uszkodzeń
F9 - spojrzenie w lewo
F10 - spojrzenie w prawo
F11 - cel misji
F12 - preferencje

[I] - obrót głowicy w górę
[M] - obrót głowicy w dół
[J] - obrót głowicy w lewo
[K] - obrót głowicy w prawo
[T] - namierzenie celu
[L] - strzelanie podwójne
[V] - widok zewnętrzny
1-8 - wybór broni
kursory - ruch

Uwaga! Zielony kwadrat z liczbami obok (100, 100) znajdujący się na pulpicie oznacza osłony przednią i tylną, których moc można regulować (wskaźnikami obok).

Boss





TRANSPORT TYCOON



Producent: MicroProse

Po wgraniu **Transport Tycoon** moją pierwszą myślą było to, że gra jest skrzyżowaniem *SimCity 2000* z *Rail-Road Tycoon*. Czy to udana kombinacja? W historii gier komputerowych mieliśmy już do czynienia z próbami "odkurzania" starych, sprawdzonych pomysłów, nie zawsze jednak takie działania okazywało się trafne. Jak będzie w tym przypadku, czas pokaże. Moim jednak zdaniem, gra jest na tyle ciekawa, że na pewno znajdzie wielu zwolenników wśród maniaków handlowo-transportowej symulacji.

Transport Tycoon - już sama nazwa przypomina stare dobre czasy, kojarząc się jednoznacznie ze wspinałym programem autorstwa Sida Meiera, a mianowicie *RailRoad Tycoon*. Choć tym razem twórcą gry jest inny programista z **MicroProse**, Chris Sawyer, proponuje ona podobny sens gry - rozbudowując sieć przewoźniczą, zarobić maksymalnie największą sumę pieniędzy. Na tym jednak, moim zdaniem, podobieństwa się kończą.

Pomysł Sawyer'a nie ogranicza się na szczęście, jak to było w przypadku *RailRoad Tycoon*, tylko do pociągów. W grze masz możliwość pokierowania o wiele większym i bardziej złożonym imperium transportowym, w skład którego obok pociągów wchodzić będą także ciężarówki, autobusy, samoloty i statki. Również jeśli chodzi o oprawę graficzną użyć można porównania "niebo a ziemia". Na szczęście, minęły już czasy, gdy rozgrywka strategiczna ograniczała się do przesuwania poszczególnych kwadratów na dwuwymiarowej mapie terenu. Dzięki coraz lepszym komputerom i pomysłom programistów grafika obecnych gier prezentuje się niezwykle ciekawie. Podobnie jak i w *SimCity*

2000, masz tu do czynienia z pełną (w trybie SVGA 640x480 w 256 kolorach) trójwymiarową grafiką, pozwalającą się scrołlować i powiększać, w której każde Twoje działanie i działania poszczególnych pojazdów są wspaniale animowane. Buchające parą lokomotywy, warczące ciężarówky, wpadające w korkociąg samoloty - to tylko niektóre elementy tej stojącej na wysokim poziomie, animowanej w czasie rzeczywistym grafiki.

Ogólnie rzecz biorąc, gra na pierwszy rzut oka do złudzenia przypomina *SimCity 2000*. Jednakże gdy w *SimCity 2000* miałeś do czynienia z rozwojem jednego kierowanego przez Ciebie miasta, tutaj kierować możesz roztaniem się wielu miejscowości i ośrodków produkcyjnych jednocześnie. Będzie to działanie pośrednie, gdyż gracz musi się "zatroszczyć" tylko o ich odpowiednią sieć komunikacyjną (ruch pasażerski i towarowy). Osiedla, mia-

steczka i fabryki dzięki Twoim drogom i szynom zyskują na atrakcyjności, przyciągają coraz większe masy ludności i mogą się dzięki temu szybciej rozwijać. Ich rozkwit wymagać będzie z Twojej strony coraz większych nakładów (budowa nowych dróg, pojazdów itd.) przynosząc jednak ostatecznie niebywale wręcz dochody. Jak w każdej grze strategiczno-handlowej, a do tego gatunku należy zliczyć **Transport Tycoon**, popyt i podaż muszą być przez Ciebie ciągle analizowane, zanim podejmiesz jakiejkolwiek finansowe decyzje. Do pomocy w ocenie sytuacji i planowaniu kolejnych inwestycji służyć Ci będzie cała gama przeróżnych statystyk i wykresów. Dlatego też warto przed każdym zakupem (nowe drogi, szyny, pojazdy) dokładnie je przeanalizować. Pozwoli to uniknąć wielu przykrych niespodzianek.

Świat gry jest za każdym razem generowany losowo. W zależności od swoich umiejętności i wymagań możesz wybrać jeden z trzech stopni trudności. Do swojej dyspozycji jest również opcja CUSTOM. Dzięki niej możesz ustawić dokładnie poszczególne parametry gry. Należą do nich m.in. liczba przeciwników, poziom ich inteligencji, ile miesięcy później startują po Tobie, wielkość zaciągniętego kredytu, jego oprocentowanie, ukształtowanie terenu, jak również występowanie (bądź brak) klęsk żywiołowych.

W górnej części ekranu umieszczone są wszystkie najważniejsze ikony. Każdą informację bądź najczęściej wykorzystywane menu możesz dzięki technice okienek umieścić odpowiednio w wygodnym dla siebie miejs-





cu ekranu. W okienkach również możesz śledzić animowaną pracę swoich maszyn.

Rozgrywka przebiega w czasie rzeczywistym. Nie ma możliwości zmiany prędkości gry. Ażeby jednak ułatwić podejmowanie decyzji i wydanie odpowiednich rozkazów, wprowadzono możliwość włączenia pauzy.

Przejdźmy teraz do samej gry. Z początku oczekują Cię dziewicze krajobrazy i nieskażone cywilizacją tereny. Taka sytuacja nie będzie jednak trwać wiecznie. Mimo swoich wewnętrznych obiekcji i umiłowania dla świata przyrody nie powinieneś zbyt długo zwlekać. Jeśli nie Ty zaczniesz rozbudowywać się kosztem środowiska naturalnego, zrobi to za Ciebie komputerowy przeciwnik.

Przed wszystkim (jak w *Railroad Tycoon*) powinieneś wyszukać dwa leżące relatywnie blisko siebie miasta. Podczas budowy pamiętać jednak trzeba, że im większa miejscowość i im bardziej centralnie położone będą Twoje stacje, tym więcej ludności korzystać będzie z Twoich usług, powiększając ciągle stan Twego konta.

Pierwszym połączeniem, na które będziesz mógł sobie pozwolić, będzie droga. Klikasz więc na menu BUDOWA DRÓG i łączysz obydwie miasta asfaltowym paskiem. Oczywiście jest, że podczas jej budowy powinieneś starać się zrobić to na jak najkrótszym odcinku (bez zbędnych objazdów i wzniesień). Jeśli zdecydujesz się na przełożenie drogi nad wzgórzem, musisz liczyć się z wydłużonym czasem transportu (a co się z tym wiąże, mniejszymi zyskami).

Na stromych wzgórzach i spadającym podłożu nie uda Ci się zbudować



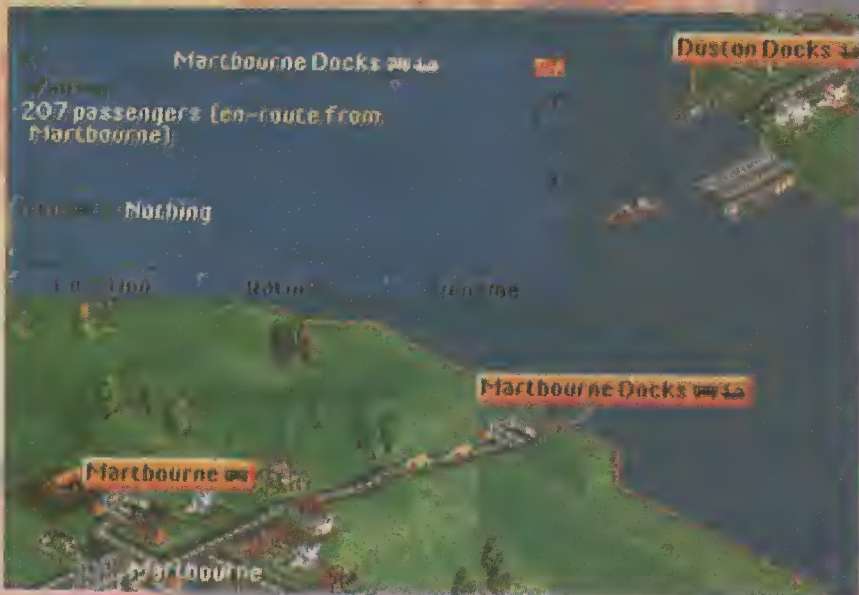
żadnej drogi, dlatego też często będziesz musiał najpierw odpowiednio ukształtować teren. W celu jego obniżenia bądź podwyższenia wystarczy (jak w *Populousie*) jedno kliknięcie odpowiedniego przycisku (menu BUDOWA DRÓG albo menu BUDOWA TORÓW). W ten sposób według życzenia przygotować możesz miejsce dla swoich późniejszych poczynąń. W zależności od rodzaju terenu każda taka zmiana kosztuje Cię odpowiednią sumkę.

Kiedy połączenie jest już gotowe (zbudowałeś m.in. dwie stacje, dworce autobusowe) do szczęścia brakuje Ci tylko jakiegoś środka transportu. W tym celu klikasz na menu BUDOWA DRÓG, a następnie na fabrykę (DEPOT). W niej możliwa będzie naprawa starych oraz produkcja i zakup nowych pojazdów. Informacje o liczbie pasażerów, rodzaju przewożonego

towaru i ewentualnych zyskach ukazywać się będą automatycznie po dotarciu do celu. Przewożąc pasażerów, nie powinieneś zapominać o transporcie towarów. Trzeba pamiętać, że również komputerowe fabryki, tak jak w życiu, potrzebują np. ropy, aby produkować, a później muszą przewieźć i sprzedać gotowe towary również dzięki Twoim środkom transportu (to domena ciężarówek).

Jeśli chodzi o rozwój kolei, sprawa wygląda równie ciekawie, jak z pojazdami kołowymi. Zakup torów czy lokomotywy wymaga wprowadzić większych nakładów finansowych, przynosi jednak o wiele większe zyski. Lokomotywa kosztuje więcej niż ciężarówka, można ją jednak lepiej wykorzystać, przyłączając wagony i transportując większe ilości materiałów. Ważny jest również fakt, że ciężarówki przewozić mogą równocześnie tylko jeden rodzaj towaru. Takich ograniczeń nie będziesz miał korzystając z kolei - jednym pociągiem przewozić możesz zarówno pasażerów, pocztę, jak i towary. Jedynym mankamentem, oprócz wyższej ceny, jest konieczność korzystania tylko z własnoręcznej, a raczej za własne pieniądze, wybudowanych torów (jak w *RailRoad Tycoon*).

Zupełnie inaczej wygląda sytuacja z samolotami i statkami. W tym przypadku nie musisz się już martwić o drogi, tory, ukształtowanie terenu itd. Nie ma jednak róży bez kolców. Ten środek transportu (samoloty) z racji swej relatywnie małej pojemności i dużej szybkości nadaje się głównie do ekspresowego przewozu poczty i pasażerów na znaczne odległości.





Obszar działania w grze jest rzeczywiście ogromny. W wyniku rozwoju miast i przemysłu wymagana jest coraz gęstsza sieć dróg, coraz więcej pojazdów itd. A przecież żaden środek transportu nie jest wieczny. Gdy na przykład autobus przebywa częściej w naprawie niż na trasie, to znak, że jego żywot zbliża się do końca i warto zastanowić się nad jego zamianą na nowocześniejszy, pojemniejszy i szybszy model. Dlatego też ważny jest również rozwój taboru naprawczego (bazy, serwisu).

Przy wyborze środka transportu kierować się musisz prostą zależnością. Twoje zyski z każdego transportu podlegają trzem czynnikom. Po pierwsze, zależą od ilości przewożonego towaru, po drugie, od czasu, w jakim towar dostarczysz i po trzecie, od odległości, na jaką ów towar został przetransportowany. Ważny jest również rodzaj przewożonego towaru. I tak, gdy po długiej podróży poczta nie będzie już nic warta, ciągle jeszcze możesz liczyć na zyski za dostarczanie ropy.

Podczas gry nie można nigdy spocząć na laurach, pamiętając ciągle, że konkurencja nie śpi (razem z Twoją firmą o profity walczy łącznie do ośmiu rywali). Jej działanie może Ci popsuć nawet najlepiej zapowiadający się interes. W odróżnieniu od **RailRoad Ty-**

coon każda firma może zbudować swoje stacje w mieście, w którym stoja już Twoje. Działania takie szybko stają się odczuwalne (np. kiedy trzy kwadraty od Twojego, komputer zbuduje swój dworzec).



Dla każdej stacji możliwe jest wyświetlenie aktualnego poziomu wykorzystania oraz jej popularności.

Szczególne wydarzenia skomentowane są w formie prasowych notek. Warto każdą z nich dokładnie przeczytać (możliwość powtórzenia w me-

nu INFORMACJE PRASOWE). Mogą to być informacje o boomie w poszczególnych gałęziach przemysłu, oferty szczególnie dobrze opłacanych połączeń, bądź też o założeniu nowych firm przewozowych itd.

Na koniec wystarczy tylko dodać, że jeśli znudzą Ci się komputerowi przeciwnicy, bądź też będziesz chciał pograć z kolegą, możesz skorzystać z pomocy modemu.

Na koniec, zamiast podsumowania, garść porad.

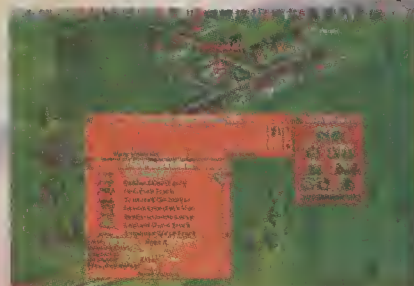
1. Jeśli niezbyt dobrze prowadzi się Twojemu komputerowemu przeciwnikowi, możesz otrzymać ofertę przejęcia jego firmy. Wykładasz pieniądze na stół i po złożeniu odpowiednich podpisów stajesz się właścicielem wszystkich ruchomości i nieruchomości, jakie były w jego posiadaniu.

2. Dzięki opcji TUTORIAL możesz w łatwy i przyjemny sposób dowiedzieć się o najważniejszych funkcjach i obsłudze programu.

3. Ważne jest, że im więcej inwestujesz w dane miasto, tym większy

będzie zasięg Twoich wpływów oraz przychylność jego mieszkańców.

Dariusz Lewkowski



STRATEGICZNA

80%

PC

386
4 MB RAM



Producent: Blitzware

Nareszcie mamy jakąś przyjemną odmianę od tych wszystkich krwawych bijatyk, strzelanin i skomplikowanych gier strategicznych. Komputerowy tenis - to jest to! O ile pamiętam, dotychczas było stosunkowo niewiele prób adaptacji tego jakże przecież pięknego i wciągającego sportu na komputery domowe. Do głowy przechodzą mi tylko *Pro Tennis Tour 2* (inna nazwa *Great Courts*) oraz jeszcze jedna gra, której tytułu już niestety nie pamiętam (cechowała ją pseudo-trójwymiarowa grafika). *Pro Tennis Tour 2* wiódł bez wątpienia prym, aż do momentu pojawienia się *Center Court Tennis*.

Prawdę mówiąc, do recenzowania tego tytułu podchodziłem z pewną rezerwą, gdyż zawsze preferowałem wyjście na prawdziwy kort i z prawdziwą rakietą w dłoni, niż wygodne usadowienie się na fotelu i pogrywanie przy pomocy joysticka (nie twierdzą absolutnie, że wolę tenis ziemny od gier komputerowych jako takich; po prostu sport prawdziwy zawsze jest i będzie bardziej ekscytujący od tego udawanego i żadna produkcja, nie wyłączając *Center Court Tennis*, nie zmieni mojego spojrzenia).

Gra była pisana przy pomocy Blitz Basica, co niespecjalnie mi się z początku podobało. Mimo swojej prostoty i łatwości obsługi, żaden basic nie zwiększa specjalnie szybkości działania samej gry (a raczej powiększa ją samą). Mimo tego, zdecydowałem się przełamać lody, gdyż *Zombie II* (również napisane pod Blitz Basicem) było całkiem w porządku.

Wkrótce okazało się, że *Center Tennis Court* jest najlepszą grą sportową symulującą tenis, z jaką miałem w moim życiu do czynienia. Po pierwsze niezwykle podobała mi się (i podoba się nadal) niezwykle prosta obsługa, a co za tym idzie - wysoka grywalność. Mimo że mecze tenisowe wiele się od siebie nie różnią, za każdym razem znajdowałem coś innego, coś czego wcześniej nie zauważyłem.

Mimo pozornego podobieństwa do *Great Courts (Pro Tennis Tour 2)*, *Center Tennis Court* różni się od niej - i to znacząco. Przede wszystkim, został zupełnie niemal zmieniony system obsłu-



gi. Do niedawna byłem całkiem niezły w *Pro Tennisie*, lecz gdy zacząłem grać w *Center Tennis Court* okazało się, że muszę się uczyć wszystkiego od początku. Specjalnie się tym nie zrażałem, wobec czego nie zasnęłem słodkiego uczucia snu przez dłuższy okres czasu.

W *Center Tennis Court* podoba mi się również to, że boisko zostało "zaopatrzone" w serwisomierz czyli urządzenie służące do niejako wykrywania szybkości serwowanej piłki. Nie jest to nic wielkiego, a jednak cieszy. Na temat serów również mógłbym wylać wiele wody, lecz ograniczę się do jednego zdania. Ta część gry została rozwiązana w satysfakcjonujący gracza sposób.

Teraz może słówko o dźwięku i grafice. W obu przypadkach nie mogę abso-

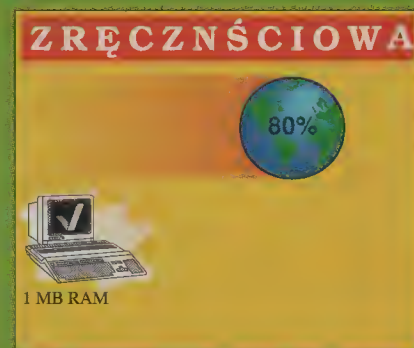
lutnie nic zarzucić - komputerowy tenis jest typem gry, od której tych dwóch aspektów raczej nie można wymagać. Ale mimo wszystko są (bo jakże mogłoby ich nie być) i nie wyglądają źle.

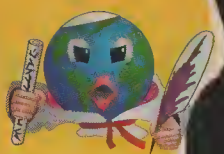
Prawdę mówiąc, moja miesięczna gra w *Center Tennis Court* nie wykryła żadnych poważniejszych usterek ani wad. Może tylko to (choć trudno mi jednoznacznie orzec, czy to wada), że na początku będziesz całkiem nieźle dostawać od komputerowych tenisistów. Na szczęście jednak, człowiek uczy się na swoich błędach i już po kilku godzinach zaczniesz pierwsze piłki wygrywać.

Podsumowując, *Center Tennis Court* jest jedną z lepszych gier sportowych i bez wątpienia najlepszą grą symulującą tenisa. Zresztą na tym polu ma tylko jednego liczącego się konkurenta - *Great Courts*, którego leciwość i brak pewnych opcji pozbawia możliwości ubiegania się o tron. Gra jest godna polecenia jej wszystkim tenisowym maniakom i nie tylko. Dobra (jak na tenis) grafika i dźwięk w połączeniu z dosko-

nałą grywalnością i łatwością obsługi dają coś, na co wielu czekało przez długi, długi czas. O czym lojalnie zawiadamia Cię ów, który został...

WYKŁĘTY I ZAPOMNIANY





NOVA 9

Producent: Dynamix

Mów sobie co cheesz, ale czarne charaktery nie mają łatwego życia. Nie dość, że są złe, to jeszcze wciąż pomysły pisarzy/programistów/scenarzystów (nie nie skreślaj) pchają ich w coraz to nowe utarczki z niepokonanymi siłami dobra. Idą więc na rzeź, wiedząc, że nie mają żadnych szans. Ieh właśnie kosztem żyją (niestety!) gracze komputerowi.

Tym razem tematem odwiecznej walki zajmuje się gra pod wdzięcznym tytułem *Nova 9*. Być może komuś nazwa ta kojarzy się ze strategią rozgrywaną się w kosmosie lub z super-nowoczesnym myśliwcem, tymczasem nie podobnego. *Nova 9* jest nazwą systemu gwiazdnego będącego w znacznej odległości od Ziemi. Tenże układ planetarny zamieszkały jest przez prymitywne istoty (Cylloids), z którymi ludzie nawiązali kontakt i żyją w pokoju, a nawet sojuszu. Nasz gatunek posiada tu wiele swoich sond oraz jedną tajną bazę ukrytą w pasie asteroidów.

Zalęgę wspomnianej stacji stanowi pewien przystojny, młody człowiek imieniem John. Nad bezpieczeństwem systemu czuwa bardzo nowoczesny i zaawansowany komputer S.A.R.A.H. Zadanie robotów naprawczych i inżynierskich należy do małego, sympatycznego robocika SPARKY.

Pewnego pięknego dnia słonecznego ich spokój zakłócony został przez nieoczekiwane gościa. Osobnik ten, palący nienawiścią do ludzi i w ogóle wszystkiego co żywe (z wyjątkiem siebie) postanowił całkowicie zniszczyć gatunek *Homo Sapiens*. Ów Zły nazywa się *Gir Draxon* i przybył do systemu *Nova 9* na czele wielkiej floty w celu zajęcia go i rozpoczęcia stąd inwazji (a to drań!). Ponieważ należy

do istot obdarzonych talentem militarnym, szybko udało mu się opanować wszystkie planety układu i gdy już szykował się do dalszego podboju, wtedy... no właśnie.

Wtedy zupełnie przypadkowo (?) na jego drodze stanęła jedyna ziemską placówka, jaka mogła mu się oprzeć. Komputer S.A.R.A.H. bardzo szybko odkrył zamiary złoicy i wysłał wezwanie o pomoc. Niestety, okazało się, iż posiłki nadejdą nie wcześniej niż za 12 dni słonecznych, zatem John i jego załoga będą zdani tylko na siebie.

Tu naturalnie zaczyna się rola najważniejszej osoby w całym przedstawieniu, czyli Twoja, Graczu. Nie możesz liczyć na nikogo, oprócz siebie, a przewaga przeciwnika jest naprawdę przytłaczająca. Trzeba jeszcze dodać, że Twoja stacja w ogóle nie jest przygotowana do walki, posiada jednak jeden egzemplarz wyjątkowo groźnego i skutecznego czołgu typu Ra-

ven II (kruk). Z pomocą jego i oczywiście swojego sprytu musisz samotnie zniszczyć potęgę Zła.

Rozgrywkę rozpoczynasz w tajnej bazie. Można tu (a nawet trzeba) skontaktować się z głównym komputerem w celu zasięgnięcia informacji na temat sytuacji taktycznej. Za pierwszym razem nie będzie to wiele, jednak na razie musi Ci wystarczyć. Tutaj można też zobaczyć tablicę wyników najlepszych pilotów, ustawić preferencje (mysz, joystick, muzyka i takie tam) oraz zobaczyć tzw. credits, czyli listę płac. Następnie pozostaje już tylko przejść do hangaru, gdzie na ruchomej platformie czeka gotowy do drogi czołg Raven.

Twój pojazd jest niezwykle uniwersalnym środkiem walki. Uzbrojony został w jedno działo plazmowe o potężnej mocy oraz standardowo w 25 min. Specjalne zasobniki pozwalają zebrać z pola bitwy do ośmiu urządzeń jednocześnie, które wydatnie zwiększają możliwości maszyny. Oprócz tego Raven posiada miejsce na dodatkową broń montowaną w bazie, np. lasery, komputer celowniczy (aktywowany klawiszem "T") itp. Czołg charakteryzuje się także grubym pancerzem i niewielkimi rozmiarami, co utrudnia trafienie. Jedną z podstawowych jego wad jest natomiast mała mobilność.

Z hangaru wiedzie tylko jedna droga - na pole walki. Autorzy niestety nie zadali sobie trudu pokazania, w jaki sposób czołg dostaje się na powierzchnię planety, więc trzeba im uwiaryczyć na słowo, że jest to teleport. Chwilę później znajdujesz się w środku boju otoczony i przytłoczony przewagą wrażeń sil. Od czego jednak działa?



JOHN:
It was only a matter of time, S.A.R.A.H. Play the message.



Średnio dwa celne strzały wystarczają do anihilacji wrogiego pojazdu. A jest ich, trzeba przyznać, bardzo wiele, w różnorodnych rodzajach. Zależnie od terenu walk masz do czynienia ze ślizgaczami, czołgami, samolotami, szybkimi łodziami, jaszczurami itp. Jak zwykle, siła przeciwnika leży w jego ogromnej przewadze liczebnej, którą jednak można łatwo zredukować, a wtedy nie pozostaje mu nic innego, jak ginąć w efektownych, bitmapowych eksplozjach. Żeby nie było za łatwo, na końcu każdej batalii czeka wyjątkowo dobrze uzbrojony i niebezpieczny wróg. Może być to spychacz, jaszczur, czy coś tam jeszcze innego. Na tych "gości" trzeba znaleźć odpowiednią taktykę.

Po likwidacji zwykłego pojazdu, oprócz szczątków, zostaje z niego czasem moduł, na który wystarczy najeżdżać, by stał się częścią Ravena. Jakże to moduły, pokazuje monitor po lewej. Części te mogą uaktywniać się automatycznie, bądź do ich uruchomienia potrzebne będzie naciśnięcie odpowiedniego klawisza. Zapewnią Ci one zwiększenie szybkości, zwrotności, szybkostrzelności bądź niewrażliwości na trafienia, automatyczne nakierowywanie pocisków, trzykrotnie i pięciokrotnie zwiększenie strzelania, możliwość użycia oślepiacza i pocisków wybuchowych. Symbole każdej broni są dość łatwe do zapamiętania, a przeznaczenie niektórych jest komentowane przez S.A.R.A.H. Urządzenie uruchomione pali się na żółto, jeszcze nie wykorzystane - na brązowo. Moduł aktywuje się odpowiednio klawiszami: górny rząd - Q, W, E; środkowy - A, D; dolny - Z, X, C. Niestety, broń ta szybko się wyczerpuje, a zasobnik znowu jest wolny.

Jeżeli zniszczysz głównego przeciwnika na danej planzji, pozostawia on za sobą duży, żółty monolit. Jest to teleport, który po przejściu przez niego powoduje przeniesienie na następną planetę. Na polu bitwy pojawia się także czasem fioletowy monolit. On także jest teleportem, jednak przenosi Cię z powrotem do bazy, gdzie można naprawić swój sprzęt oraz dowiedzieć się czegoś więcej o przebiegu kampanii. Potem następuje powrót do bitwy.

Ponieważ walka do najłatwiejszych nie należy, czołg wyposażono w dużą ilość elektroniki. Nad szybą widokową znajduje się mały ekran sygnalizujący o aktywnej broni (tę zmieniasz za pomocą klawiszy numerycznych). Na dole po lewej stronie mieści się



ekran informacji o modułach, po prawej zaś widnieje radar. Na tym ostatnim mogą się pojawić trzy rodzaje punktów: niebieskie to obiekty neutralne lub teleports; czerwone ewidentnie określają wroga; natomiast żółte są pociskami wystrzeliwanymi przez obu przeciwników. Po prawej stronie radaru znajduje się ekran informujący o ogólnym stanie pojazdu oraz o trzech najważniejszych elementach: osłonach, silniku i systemie podtrzymywania życia. Jeżeli jeden ze wskaźników świeci się na jasnofioletowo, to wszystko w porządku, jeśli na żółto, oznacza to stan ostrzegawczy, jeśli zaś na czerwono, to system nie funkcjonuje. Pod radarem widnieje nazwa planety, na której obecnie toczy się bitwa. Pod nią są jeszcze dwa dziwne tłoiki. Jest to właśnie silnik. Szybkość pracy tychże zależy od stanu silnika. Jeżeli praca tłoków ustanie, to już właściwie koniec. Ostatnią rzeczą w kabinie jest licznik punktów. Te otrzymujesz za zniszczenie wrogiego pojazdu (nie uszkodzenie).

Teraz kilka słów o grafice. Jak dla mnie, jest toporna. Zwykła wektorówka bez cieniowań to już chyba nie ta epoka. Być może skąpość tej poddyktowana jest dużą ilością obiektów znajdujących się jednocześnie na planzji (czasami nawet po osiemdziesiąt), ale takie tłumaczenie mimo wszystko nie wystarcza. Bardzo dobrze zrobione są wybuchy bitmapowe, najsilniejszą jednak stroną gry są animowane przerywniki oraz, pod względem graficznym, tło pola bitwy, choć na to ostatnie w ferworze walki nie zwraca się uwagi. Ładnie też pokazano przenoszenie czołgu między jedną bitwą a drugą. Przebiega ono w formie plyn-



nego przechodzenia barw w stylu "Odysei kosmicznej: 2001".

Kolejna sprawa to muzyka. Gra praktycznie przez cały czas i jest nastrojowo dostosowana do każdej bitwy, ogólnie jednak nie należy do najlepszych i na szczęście można ją wyłączyć. Prócz tego nie występują sample mowy, a szkoda, bo te na pewno wzbogaciłyby rozgrywkę.

Na koniec najpoważniejsza wada. Pomysł gry nie jest niczym nowym. Już kilka takich gier widziałem zarówno na Amigę, jak i na peceta. Podobieństwa są momentami uderzające, że nie można mieć wątpliwości.

Jedną (jeśli nie jedyną) z innowacji zastosowanych w grze Nova 9 jest rozbudowanie warstwy fabularnej, co uatrakcyjniło nieco zabawę i ratuje honor programistów.

Pojedyncza rozgrywka nie trwa długo, za to stopień jej trudności jest dość duży, można więc spędzić przy grze trochę czasu, nie wiem jednak, czy nie lepiej pograć w coś innego lub poczytać książkę. Fantastyczną, oczywiście.

Piotr Bilski
 "Alien"





Producent: Origin

Po długim okresie oczekiwania, wielu prezentacjach i pokazach wersji demonstracyjnych, ukazała się pełna wersja **Wing Commandera 3**. Producenta, firmę **Origin**, pamiętamy z doskonałego *Strike Commandera*, który był przełomową grą w rodzinie symulatorów lotu. **Wing Commander 3** jest również olbrzymim krokiem naprzód, który w pełni wykorzystuje potęgę srebnego krążka (w tym przypadku nawet czterech). W porównaniu do poprzednich części grę rozszerzono o wspaniałej jakości filmy, w których udział biorą profesjonalni aktorzy z Holly-

wood! Poprawiono też znacznie engine symulatora, a przede wszystkim grafikę, w której wykorzystano tryb podwyższonej rozdzielczości SVGA (640*480*256).

Akcja "trójki" rozpoczyna się w 2669 roku, dwa lata po zakończeniu poprzedniej części *Wing Commandera*. W grze wcielasz się w postać pułkownika Christophera Blaira, którego zagrał znany aktor - Mark Hammil. Zostaje on przydzielony na jeden ze statków ziemian, TCS Victory, gdzie oprócz walk powietrznych z siłami Kilrathi, będzie musiał stawić czoło

problemom życia codziennego.

Wysoka rozdzielczość podczas lotu robi swoje - statki wroga i galaktyki stanowiące tło akcji wyglądają super. Nie ma jednak nic za darmo. Aby spokojnie polatać w wysokiej rozdzielczości, trzeba dysponować komputerem z procesorem 486DX4 100 Mhz, CD-ROM potrójnej prędkości i szybką kartą graficzną.

SYMULATOR

Przed przystąpieniem do lotów przeciwko prawdziwym wojownikom Kilrathi warto poćwiczyć swoje umiejętności pilotażu na symulatorze. Masz tu do wyboru dziesięć misji treningowych, które pomogą w opanowaniu podstawowych funkcji myśliwca.

TCS VICTORY

Poruszenie się po statku jest proste i nikomu nie powinno przysporzyć kłopotów. Statek posiada trzy poziomy: mostek (BRIDGE LEVEL), poziom mieszkalny (LIVING LEVEL) i poziom lotów (FLIGHT LEVEL). Pomiędzy poziomami przemieszczasz się za pomocą windy (LIFT). Prawie w każdym pomieszczeniu znajduje się terminal główny (MAIN TERMINAL), w którym możesz nagrać/odczytać stan gry i ustawić jej parametry. Chodząc po pomiesz-





zeniach znajdujących się na TCS Victory spotkasz pilotów, z którymi możesz porozmawiać. Czasami podczas rozmowy trzeba wybrać odpowiedź, która zadecyduje o dalszym jej przebiegu. Wyboru dokonuj uważnie, gdyż odpowiedzi mają wpływ na dalszy tok wydarzeń.

KU GWIAZDOM

Przed przystąpieniem do misji udaj się na odprawę (ATTEND BRIEFING), na której otrzymasz informację o czekającym Cię zadaniu. Po odprawie będziesz mógł wybrać swoje "skrzydło" - pilota lecącego z Tobą (w pierwszej misji można wybrać tylko Hobbesa). Teraz pozostanie już tylko wybrać uzbrojenie i statek, którym

zdecydowałeś się lecieć. Jeżeli nie czujesz się na siłach, aby samemu wybrać uzbrojenie, możesz zostawić to zadanie uroczej Rachel, która zrobi to za Ciebie.

W kabinie aż roi się od różnych wskaźników i przełączników. Zaczniemy o początku:

1. LEWY VDU (Video Display Unit).

Ten ekran znajdujący się po lewej stronie kokpitu może wyświetlać kilka rodzajów informacji:

- ekran osłon i opancerzenia,
- ekran stanu uzbrojenia,
- ekran łączności,
- ekran uszkodzeń,
- ekran dystrybucji mocy,
- widok z tyłu statku.

Do przełączania ekranów służy klawisz 0 (zero).

2. PRAWY VDU.

Na tym wyświetlaczu odbierasz obraz statku zarygowanego na celowniku (klawisz L).

3. AUTOPILOT.

Autopilot jest bardzo przydatnym urządzeniem znajdującym się na każdym statku. Za jego pomocą możesz bez zbędnego błędzenia po kosmosie dostać się do wyznaczonego na odprawie punktu nawigacyjnego. Użycie autopilota nie jest możliwe w przypadku, gdy w pobliżu znajdują się statki wroga lub gdy grozi Ci inne niebezpieczeństwo. Autopilota uruchamiasz klawiszem A.

4. NAWIGACJA.

Podczas wykonywania misji masz dostęp do mapy nawigacyjnej. Aktualnie wybrany punkt nawigacyjny





wyświetlany jest w kształcie białej sfery. Punkty nawigacyjne, które zaliczyłeś w tej misji są niebieskie, punkty do których jeszcze nie dotarłeś - czerwone. Włączenie mapy następuje przy pomocy klawisza N.

NASZE PTASZKI CZYLI STATKI KONFEDERACJI

Podczas wykonywania misji, istnieje możliwość wyboru statku. Podane poniżej informacje pomogą w doborze odpowiedniej maszyny do misji.

ARROW - LEKKI MYŚLIWIEC

Ten myśliwiec dzięki swej lekkości i zwrotności doskonale nadaje się do walki przeciw lekkim lub ciężkim myśliwcom.

Uzbrojenie:

Działo jonowe (2)

Laser (2)

Podwieszenia na rakiety (4*2)

Wabiki rakiet (24)

Maks. prędkość: 1400 km/s

Brak zdolności skoku

HELLCAT V - ŚREDNI MYŚLIWIEC

Jest najbardziej wszechstronnym statkiem wśród floty konfederacji. Podstawową zaletą jest szybka reakcja na zmianę prędkości i mały promień skrętu. Doskonali do eskortowania.

Uzbrojenie:

Działo jonowe (2)

Laser (2)

Podwieszenia na rakiety (2*3)

Wabiki rakiet (24)

Maks. prędkość: 1200 km/s

Brak zdolności skoku

EXCALIBUR - CIĘŻKI MYŚLIWIEC

Najnowszy myśliwiec konfederacji. Posiada bardzo dobre parametry techniczne i zdolność skoku, która jest niezbędna przy wykonywaniu niektórych misji.

Uzbrojenie:

Działo tachonowe (2)

Miotacz materii (2)

Podwieszenia na rakiety (4*3)

Wabiki rakiet (30)

Maks. prędkość: 1300 km/s

Posiada zdolność skoku

THUNDERBOLT VII - CIĘŻKI MYŚLIWIEC

Jego zaletą jest duży zestaw dział i rakiet. Dobry we wszelkiego rodzaju misjach z wyjątkiem misji zwiadowczych.

Uzbrojenie:

Działo fotonowe (2)

Działo mezonowe (2)

Działo plazmowe (2)

Tylny miotacz materii (1)

Podwieszenia na rakiety (2*3)

1 torpeda

Wabiki rakiet (24)

Maks. prędkość: 1000 km/s

Brak zdolności skoku

Longbow - Bombowiec

Zdecydowanie najlepszy statek do niszczenia statków flagowych i transporterów wroga. Posiada olbrzymią siłę rażenia. W czasie wykonywania misji potrzebuje jednak eskorty myśliwców, gdyż sam nie jest w stanie poradzić sobie z małymi i zwrotnymi myśliwcami wroga.

Uzbrojenie:

Działo plazmowe (2)

Działo neutronowe (2)

Tylne działo molekularne (2)

Podwieszenie na rakiety (4*4)

Torpedy (2*2)

Wabiki rakiet (28)

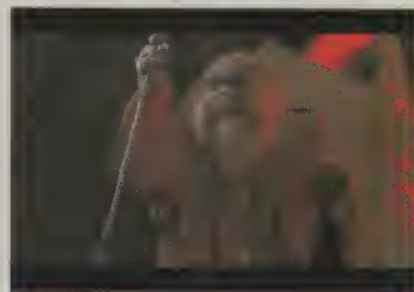
Maks. prędkość: 700 km/s

Posiada zdolność skoku

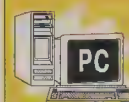
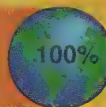
OSTATNIE SŁOWO

To wszystko, jeśli chodzi o **Wing Commandera 3**. Na koniec chciałbym jeszcze wspomnieć, że gra była już wcześniej opisywana w naszym piśmie (patrz: SGK 10/94) jako nowość w przygotowaniu i praktycznie żadna z zamieszczonych tam pochwał nie uległa dewaluacji. **Wing Commander 3** naprawdę jest tak dobry, jak to wcześniej zapowiadali twórcy gry. W tej sytuacji pozostaje tylko pytanie, czy po sukcesie **Wing Commandera 3** można będzie oczekiwać **Wing Commandera 4**? I jak będzie wyglądał?!

Michał Karski



SYMULACJA



486DX, 50 MHz
DOUBLE-SPEED
CD-ROM, VGA
8MB RAM

NA DOBRY POCZĄTEK:

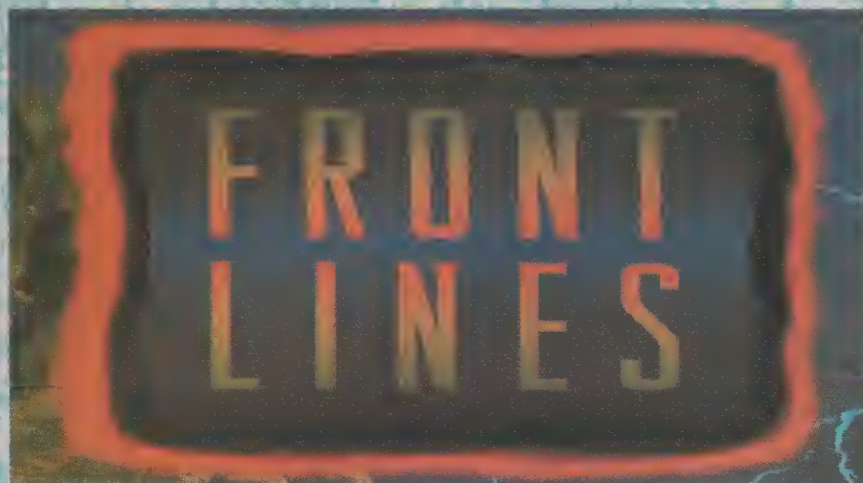
1. Uważnie oglądaj scenki rozgrywane się na statku i udzielaj odpowiedzi, które mogą podbudować morale Twojej drużyny (to dla znających angielski).

2. Nie zadzieraj z panią mechanik - Rachel. Jeszcze przez przypadek zapomni uzbroić Twój statek.

3. Korzystaj z pomocy swojego skrzydłowego przy destrukcji statków Kilrathi (opcja ATTACK MY TARGET).

4. Przy samodzielnym lądowaniu zwalniasz do 100 km/s.

5. Nie wybieraj na swojego skrzydłowego Maniaca. Facet cierpi na przyrost ambicji i często wpada w samozachwyt.



Producent: Impression

Ostatnimi czasy na rynku gier komputerowych pojawiło się sporo programów strategicznych a'la planszowych (o polach heksagonalnych). Wymienić należy tu takie tytuły, jak *Battle Isle 2*, *Panzer General*, czy cała seria *V for Victory*. Różnią się one między sobą grafiką, stopniem inteligencji komputerowego przeciwnika i łatwością obsługi. Jak na ich tle prezentuje się nowa gra firmy Impression pod wielo mówiącym tytułem *Front Lines* (Linie Frontu)?

Pierwszą, zasadniczą różnicą, a zarazem ogromną zaletą programu jest

to, że jego twórcy zamieścili w komplecie edytor map. Pozwala on na samodzielne tworzenie przyszłego terenu walki. Rzadko się zdarza, że świeżo wypuszczony produkt od razu posiada taką możliwość. W zasadzie producenci czekają, aż dana gra zostanie sprzedana w dużej ilości egzemplarzy, a dopiero wtedy wydają różnego rodzaju dodatki. Oczywiście, za odpowiednią dopłatą.

Sama gra swoim wyglądem przypomina cykl *Battle Isle*, co według autorów jest efektem zamierzonym. Nawet akcja jej fabuły również zo-

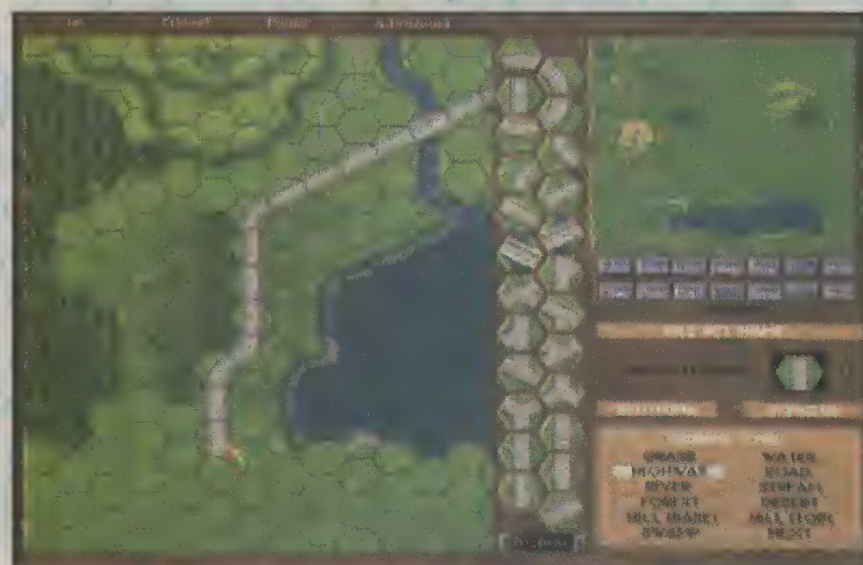
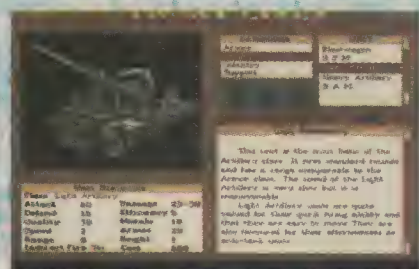
stała umieszczona w przyszłości. Innym podobieństwem jest to, że można grać tak z komputerem, jak z kolegą (koleżanką). Do dyspozycji masz oczywiście całą gamę przyszłościowego żelastwa, przy czym na końcowych poziomach są to już naprawdę potężne bronie (np. super-czołgi). Gra odbywa się w turach i naprzemiennie, to znaczy najpierw odbywa się Twoja tura ruchu, potem tura ruchu przeciwnika, po nich zaś następuje Twoja tura ataku i tura ataku przeciwnika.

Szczerze mówiąc, wszystko to jest już dobrze znane i nie wnosi do sprawy niczego nowego. W ogóle przy bliższym obcowaniu z grą okazuje się, że jedyną jej przewagą nad innymi tego typu produkcjami jest właśnie edytor map. Co najbardziej drażni, to fakt, że gra działa stosunkowo wolno (zwłaszcza posunięcia komputera). Mimo że gralem na 486DX2/66, czułem się jakbym miał przed sobą 386SX. Poza tym, obsługa programu nie przypadła mi do gustu. Faktem jest, że starano się ją maksymalnie ułatwić - mapa może być wyświetlana z różnymi ustawieniami paneli, a zasięg ruchu i ataku został przedstawiony w sposób prosty i zrozumiały nawet dla początkującego stratega - jednak albo ja mam wypaczony gust albo te rozwiązania są dla mnie zbyt dziwne.

W sumie *Front Lines* nie wybija się ponad przeciętność. Powiem więcej - jego poprzednicy wydają się być lepsi. Zastrzegam od razu, że gra ta trafiła w moje ręce przed kilkoma dniami i nie rozsmakowałem się w niej jeszcze - stąd taka, a nie inna ocena. Może w miarę poznawania gry nastąpi zmiana w tym temacie. Jeśli tak, to z pewnością w jednym z następnych numerów powiadomę o tym.

Aha! Ważne dla Amigowców! Firma Impression zapowiada wydanie także wersji na Amigę 1200/4000. I całkiem niewykluczone, że na tym sprzęcie gra będzie działać lepiej.

Dziewięć



STRATEGICZNA

70%

PC 386

tylko AGA



WING COMMANDER ARMADA

Producent: Origin

Czy nie wspominałem kiedyś, że jestem fanatykiem *Wing Commandera*? Naprawdę, nie ma dla mnie lepszej gry i pomimo nadejścia takich hitów, jak *X-Wing* czy *Tie Fighter*, pozostaję wierny swojemu ideałowi. Zresztą chyba nic w tym dziwnego. Była to przecież pierwsza historia wojny między dwiema rasami z prawdziwego zdarzenia. Dopracowano tam niemal wszystko: fabułę, układy walk w próżni itp. Najbardziej jednak urzekła w tym cyklu niekonwencjonalna realizacja. Nigdy dotąd nie było takiej możliwości, by rozmawiać ze swoimi kolegami, poznać ich ze złych i dobrych stron, podzielić się troskami i kłopotami trapiącymi szarego człowieka każdego dnia (czy ja trochę nie przesadzam?). Wszystkie postacie posiadają własne osobowości, są ludźmi, dlatego trudno byłoby traktować ich jako zbiór punktów na ekranie komputera. Ponadto wysoki stopień interaktywności programu powodował, że gracz nie był tylko widzem i specjalistą od brudnej roboty. On stawał się częścią stworzonej rzeczywistości. W tym właśnie widzę przewagę *Wing Commandera* nad pozostałymi konkurentami, zwłaszcza sygnowanymi przez *Lucas Arts*. W tym ostatnim przypadku najbardziej razi mnie fakt, iż po wykonaniu ciężkiej i długiej misji jedyną nagrodą jest pochwała bezosobowego dowództwa i własna satysfakcja, choć muszę uczciwie przyznać, że same walki stoją na wyższym poziomie.

Historia wojny z Kilrathi ma już długą tradycję i liczy sobie kilka części. Przypomnę tylko, że wszystko zaczęło się w 1990 roku, kiedy to pan Chris Roberts i kilku programistów z firmy *Origin* stworzyło, a następnie

wypuściło na chłonny komputerowy rynek pierwszą część. Odniosła ona znaczny sukces, co skłoniło producentów do wydania dodatkowych misji w dwóch pakietach. W rok później nadszedł *Wing Commander 2 - Vengeance of The Kilrathi* i ponownie podbił serca graczy nie tylko doskonałą grafiką, ale i digitalizowaną mową (o muzyce nie wspominać). Część druga była naturalnie lepsza i jeszcze bardziej ugruntowała pozycję firmy. Następnie przyszły jeszcze dwa dodatkowe tytuły, *Wing Commander - Academy*, a także już nieco luźniej nawiązujący do tematu *Privateer*. Obecnie software'owy światek zachwyca się grą *Wing Commander 3 - The Heart of The Tiger*, która ma być przełomem w dziedzinie dotychczasowych dokonań na polu gier komputerowych. Nic dziwnego - w czasie kilkudziesięciu minut animacji występują słynni aktorzy: Mark Hamill ("Gwiezdne wojny"), John Rhys-Da-

vies ("Indiana Jones i ostatnia krucjata") czy Malcolm MacDowell ("Błękitny grom"). Zanim jednak program ujrzał światło dzienne, nieco wcześniej niespodziewanie pojawił się *Wing Commander - Armada*, program, wydaje mi się, kontrowersyjny ze względu na swój charakter oraz wykonanie. Jest to chyba próba podsumowania wszystkich dokonań w temacie wojny z Kilrathi i to próba niezbyt udana, co postaram się udowodnić poniżej.

Już na początku wita mnie intro, które odznacza się wysokiej jakości animacjami, tyle że jest niesamowicie krótkie. Każdy, kto widział wprowadzenie do *Privateera*, będzie zawiedziony. Jak na *Origin* to chyba trochę za mało. Zaraz potem moim oczom ukazuje się pierwsza plansza. Nie powiem, żeby programiści się przepracowali. Można tylko rozpocząć grę w pojedynkę, we dwóch, wgrać przechowywaną, lub wyjść do DOS. Wybieram rozgrywkę solo. Mam następujące trzy możliwości:

"gauntlet" - wyłącznie latam wykonując misje, część strategiczna nie występuje;

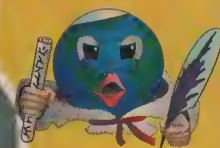
"armada" - walka z Kilrathi w całym sektorze;

"campaign" - seria starć w kilku sektorach po kolei.

Ponownie mój wybór pada na pierwszą opcję. Pojawia się pytanie, po której stronie chcę walczyć (patriotycznie pozostaję przy Konfederacji). Moim oczom ukazuje się bardzo uboga plansza informująca o zadaniu. Po prostu trzeba wyeliminować wszystkie wrogie myśliwce, jakie będą miały nieszczęście stanąć na mojej drodze.

Start odbywa się bardzo szybko. Ponieważ na zewnątrz nic nie czeka, włączam autopilota (bardzo ładna





animacja) i oto pojawia się wróg. Dwa lekkie myśliwce Dralhti (mój Arrow też nie forteca) są gotowe na śmierć. Czas rozpocząć starcie, ale najpierw warto by spytać: czy są na sali gracze uważający się za asów? Widzę kilka rąk, zatem ostrzegę. Poprzednie części w porównaniu z tą to pestka. Cel porusza się szybko i bardzo trudno go namierzyć, a strzela, niestety, celnie. Dodatkowo tarcze nawet najbliższej maszyny są tak mocne, że trzeba dobrze nad nimi popracować, by cokolwiek uszkodzić - są mocne i szybko odrastają. Walka tutaj przypomina nieco boje we wstępnej fazie *Privateera*, tylko że tam poziom trudności nie był tak bardzo wyśrubowany.

Po ukończeniu pierwszej misji czekają mnie następne, nieco łatwiejsze, gdyż pojawiają się cięższe statki, a co za tym idzie, wolniejsze i łatwiejsze do trafienia. Na wszystkie misje jestem wysyłany w pojedynkę. Nigdzie nie spotykam innych jednostek - tak swoich, jak i wroga - które nie byłyby związane z misją. Żadnych krążowników, transportowców ani innych skrzydeł wyruszających na swoje zadania. Wygląda to tak, jakby wojna toczyła się między Imperium Kilrah, a pojedynczym pilotem Konfederacji. Być może jednak celowo położono nacisk na same walki myśliwców. Bo jeśli *Wing Commander 3* ma być aż tak trudny, to wskazane było wydanie programu, który mógłby przygotować pilota do tego typu zadań.

Można oczywiście wybrać drugą stronę konfliktu i stanąć po stronie "kotów" (przypadłoby się im mały manicure). Łatwiej wtedy wcale nie jest, zmienia się po prostu przeciwnik. W sumie to ciekawa innowacja; za-

wsze się zastanawiałem, jak to jest po drugiej stronie.

Na temat opcji "gauntlet" nie da się dużo więcej powiedzieć. Po ukończeniu całej kampanii szczęśliwiec zostaje pochwalony, odznaczony i to wszystko, można zaczynać jeszcze raz. Chciałbym przy okazji pochwalić programistów za lepsze rozwiązania graficzne i animacyjne umieszczone w tej części gry.

Zupełnie czym innym jest możliwość "armada". Znajduję tu właściwą rozgrywkę z elementami zręcznościowymi i strategicznymi. Powyższe określenie kojarzy się na ogół ze sporą liczbą statków, obowiązkowo niszczycielami i lotniskowcem. Nic podobnego. Do mojej dyspozycji oddane zostają dwa lekkie myśliwce i statek zwany "lotniskowcem" (zupełnie niesłusznie), który odznacza się tym, że nie może przewozić na pokładzie żadnych innych statków, a po-

nadto każdy napotkany pojazd wroga niszczy go w jednej chwili. Kampania rozgrywa się na mapie, a walczyć można zarówno po stronie ludzi, jak i Kilrathi.

Rozpaczam zmagania w swoim systemie macierzystym i poza nim widzę tylko układy sąsiadujące, do których można dostać się w jednym ruchu. Bardzo ciekawy i logiczny wydaje mi się fakt, że można wykonywać skoki do sąsiednich systemów o jedno pole. Bardziej wnikliwi wielbiciel sagi wiedzą, że jest to zgodne z prawami fizyki tam panującymi (dokładne wyjaśnienie znajdziesz w części drugiej).

Moja baza wyposażona została w kopalnię do wydobywania surowców i stocznice budującą statki. W swojej turze mogę przesunąć dowolną liczbę pojazdów, a także wykonać operacje na planetach. Do tego wszystkiego służy osiem ikon pod mapą:

"Menu" - działania dyskowe.

"Move" - przesuwanie jednostek.

"Catalog" - wykaz posiadanych planet.

"Dock" - miejsce, gdzie przechowuje się statki, które można później wystrzelić do akcji.

"Planet menu" - operacje na powierzchni ciał niebieskich.

"Move resources" - znajduje zastosowanie przy transporcie złóż między planetą a lotniskowcem, przeznaczenie.

"Information" - znaczenie oczywiste.

"Execute" - koniec tury.

Trzeba Ci wiedzieć, że lotniskowiec jest centrum wszystkich działań. Jeżeli go tam nie będzie, na żadnej planecie nic się nie da wybudować. Aby postawić sobie np. kopalnię, na





orbicie ciała niebieskiego musi być wyżej wspomniany statek. Ale to nie wszystko. Do tego celu potrzeba jeszcze odpowiedniej ilości surowców na pokładzie, które liczone w tonach, są głównym środkiem płatniczym. Do transportu tychże można również wykorzystać specjalne statki budowane w stocznii. Nie mają co prawda wpływu na budowę instalacji planetarnych, lecz usprawniają obrót walutą. Dodać tu należy, że wielkość surowców jest ograniczona i po pewnym czasie wyczerpuje się.

Na planecie można wybudować trzy rodzaje instalacji: kopalnie (normalne lub odkrywkowe), stocznie (budują pięć rodzajów myśliwców i transportowce) oraz fortece (trzy rodzaje - chronią instalacje przed zniszczeniem przez wrogie myśliwce).

Sama rozgrywka jest bardzo prosta. Przesuwam swoje statki w poszukiwaniu wroga, a on robi to samo (tyle, że szuka mnie, rzecz jasna). Jeśli dojdzie do spotkania, wszystko rozstrzyga pojedynek, czyli normalna bitwa kosmiczna. Swoim statkiem kieruje się osobiście, z tym że jeżeli spotkanie nastąpiło w obecności większej liczby sprzymierzonych myśliwców, to walczą one po kolei, jeśli poprzednik został zlikwidowany, a nie łączą swe sily. Wydaje mi się, że to dość bezsensowne rozwiązanie. Walka jeden na jeden może szybko się znudzić.

Jeżeli napotka się wrogi lotnikowiec z osłoną myśliwców, to trzeba najpierw uporać się z nimi. Po wykonaniu tej jakże przyjemnej czynności lub gdy statek dowodzenia nie będzie miał eskorty, następuje koniec bitwy. Po prostu. Żadnego wielkiego starcia na zakończenie. Widzi się tyl-

ko animację trafianego przez pocisk statku i efektowny wybuch. To już chyba lekka przesada. W porządku, trzeba chronić własny okręt flagowy, ale żeby wszystko, co spotka, mogło go zniszczyć? Ponadto stwierdziłem jeszcze jeden bezsensowny aspekt sprawy. Wszystkie statki - czy to myśliwce, czy transportowe - skaczą między układami bez pomocy lotniskowca. To stawia pod znakiem zapytania cały realizm wypracowany przez poprzednie części. Gdzie limit paliwa? Poza tym, czyżby nawet w najbliższych myśliciach zainstalowano hipernapęd? Już pomijam fakt uszkodzeń poniesionych podczas walki. Wszystkie one są likwidowane zaraz po batalii. Wymienione przeze mnie wady bardzo zubażają rozgrywkę i sprawiają, że jest ona nijaka. Dobre rozwiązania w choreografii walk i poprawiona grafika nie ratują całego produktu. Ponadto cały wystrój części strategicznej sprawia wrażenie, jakby wykonywano go w pośpiechu. Okna funkcyjne rażą niestaranną, spartańską wręcz obróbką. Porównajmy choćby wygląd rasowych gier strategicznych, np. *Warlords 2* czy *Colonization*. Różnicę widać aż za dużo. Na koniec moich narzekań jeszcze jeden zarzut. W obecnym kształcie grę trudno nazwać strategiczną. Bardziej przypomina stare, dobre warcaby lub młynki. Nie trzeba tu za bardzo wysilać głowy, tylko mieć nieco obycia z programem, no i szczęścia. Chociaż programiści z *Origin* wpadli na całkiem interesujący pomysł, który przy odpowiednim wykonaniu mógł stać się przebojem, szansę tę zmarnowali. Nie mamy tu do czynienia z programem beznadziejnym, tylko średnim. Gdyby popracowano nad nim jeszcze jakiś czas, to kto wie?

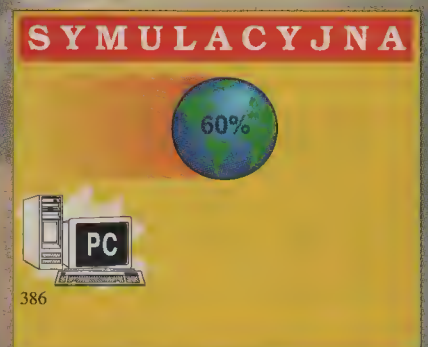
Wing Commander - Armada posiada jeszcze dwie możliwości. Pierwsza to gra we dwóch na jednym komputerze (choć można też przez modem lub po kablu). Rozwiązano to w podobny sposób, jak w *Evasive Action*. Wtedy obaj zawodnicy lecą w jednym skrzydle wykonując misje tak, jak w "gauntlet mode". To niewątpliwie cenna zaleta programu, która go nieco ratuje od kompletnego potępienia. Drugą opcją jest "campaign", która okazuje się być identyczna, jak "armada", tyle że walczy się tu w wielu sektorach. Komputer po każdym starciu liczy punkty i na sam koniec podaje ogólną punktację, wylaniając zwycięzcę. O tym elemencie produktu nie da się w sumie nic twórczego powiedzieć.

Może kogoś zdziwić, że w ogóle nie wspominam o fabule, która jest jedną z mocniejszych stron cyklu. Niestety, **Wing Commander - Armada** takowej nie posiada. Gracz jest panem swego losu i niestety nie zobaczy żadnej animowanej scenki (oprócz wyżej wspomnianych). Jeżeli rozpatrywać tę grę pod kątem całej sagi, to jest to kolejny minus.

Z żalem stwierdzam, iż **Origin** nie wysiliło się zbyt mocno, tworząc omawiany produkt. Chociaż i tak plasuje się na średniej pozycji stanów średnich, programiści zasługują na nagane. Wszyscy znamy ich możliwości, a tutaj nie wykorzystali ich nawet w połowie. Gra nie wnosi nic nowego, jest nawet pewnym krokiem w tył i każdy, kto będzie w niej szukał wrażeń na miarę poprzednich części, srodcie się zawiedzie. Program ma kilka zalet, więcej wad i prezentuje się bardzo przeciętnie (to nie komplement). Jeżeli znajdzie zagorzałych wielbicieli, to tylko wśród fanatyków. Ja oczywiście mam go w swojej kolekcji.

Poruszony i zawiedziony, czekając na trzecią część swojej ulubionej gry żegna...

Piotr Bilski
"Alien"





BRUNO BONNELL presents

ALONE IN THE DARK 3

An INFOGRADES MULTIMEDIA PRODUCTION

Producent: Infogrames

W powstanie *Alone in the Dark 3* nie wątpił chyba nikt, gdyż po sukcesie dwóch pierwszych części było to zrozumiałe, większość z nas nie spodziewała się jednak, że nastąpi to tak szybko. No cóż, rynek rządzi się swoimi prawami, a jednym z nich jest: jeśli twoje produkty zyskały aplauz klienteli, korzystaj z tego i kontynuuj dzieło.

Dzięki fantazji programistów z **Infogrames** gra otrzymała zupełnie nową fabułę. Cała historia rozpoczyna się niezwykle banalnie. Po wydarzeniach z drugiej części gry spełniły się w końcu marzenia Emily Hartwood z lat dziecięcych. Zwykła, skromna pracownica antykwiariatu, tak jak wiele młodych dziewcząt, chce zrobić oszałamiającą karierę na filmowej scenie. Porzuca więc swoją pracę i wyrusza na podbój Hollywood. Łatwiej jednak powiedzieć, niż to zrobić. Po długich poszukiwaniach nie-

zostaje porwana przez zbuntowane i żądne zemsty duchy. Wkrótce potem, 3. lipca, wieczorem, w odległości pięciu mil od Slaughter Gulch, znaleziono konia, na którego siodło przeczytać można było krótką wiadomość: "Sprowadźcie Carnby'ego". Oczywiście, Carnby przyjął wezwanie i przyjechał.

W tym momencie rozpoczyna się Twoja przygoda. Jako gracz ponownie wcielasz się w postać Edwarda Carnby'ego, aby stanąć oko w oko z groźnymi indianami-porywaczami z plemienia Navaho, a raczej ich duchami. Powitany przez kowboja, który po krótkiej

watywni. Z podstawowych rzeczy, jak w służą, charakter gry, jej klimat, niewiele uległo zmianie (moim zdaniem, na szczęście). Nie znaczy to jednak, że nie wprowadzono żadnych ulepszeń.

Przed wszystkim poprawiono animacje, które przebiegają teraz jeszcze płynniej niż w poprzednich częściach. Ponadto programiści oferują ponad 270 wspaniałych grafik tła. O ich jakości świadczyć może fakt, że wszystkie zostały najpierw namalowane na płótnie przez grafików, sfotografowane, przeniesione na komputer i tam dopiero wykończone. Dzięki tej wymiarowemu efektowi (nazywa się to Infogrames Subjektiver 3D) grafika wydaje się o wiele bardziej realistyczna. Prócz tego będziesz miał do czynienia z ponad 60 postaciami, z którymi w większości możesz sobie np. porozmawiać. Konwersacja nie odbywa się jednak tak, jak to było kiedyś czyli poprzez zwykły tekst. Dzięki nowej technice CD-ROM, która jak fala zalewa rynek oprogramowania komputerowego, gra została wyposażona w pełną symulację mowy. Ostatnią nowością jest mapa, którą możesz w każdej chwili wywołać. Dzięki niej orientacja w terenie nie powinna sprawiać większego kłopotu.



znajomości okazuje się być szkieletem, nie masz już więcej złudzeń. Po raz kolejny przyjdzie Ci się zmierzyć z siłami nadprzyrodzonymi.

Po uporaniu się z powitalnym komitetem udajesz się na poszukiwania Emily. Krok po kroku odkrywasz kolejne zagadki

(np. że założyciel miasta Jedediah Stone, który siłą odebrał tę ziemię Indianom Navajo, kieruje gminą nawet po swojej śmierci). Poza tym sam będziesz zmuszony używać sił nadprzyrodzonych (np. podczas gry przyjdzie Ci zamienić się w dzikiego kota), ażeby rozwikłać wszystkie piętrzące się przed Tobą zagadki i pomyślnie zakończyć poszukiwania Emily.

Tyle o fabule i celu gry. Jeśli chodzi o stronę techniczną, programiści z **Infogrames** wydają się być niezwykle konser-

Mam nadzieję, że ten krótki opis zaostrzył Twoje wilcze apetyty. Aby je jeszcze bardziej podsyć, powiem na zakończenie, że największym plusem gry są niewysokie jak na obecne czasy wymagania hardware'owe. Dla normalnego jej funkcjonowania wystarczy zwykły PC 386 DX 33 Mhz.

Dariusz Lewkowski



doszła gwiazda trafia do studia o nazwie Hill Century, gdzie została zatrudniona jako script girl. Firma ta rozpoczęła właśnie prace nad nowym scenariuszem westernu. Latem 1925 roku bohaterka udaje się wraz z grupą filmową "The Last Ranger" do Slaughter Gulch, małego miasteczka leżącego w samym centrum pustyni Mojave. Miasto to zbudowane zostało na starym indiańskim cmentarzu plemienia Navaho. Podczas kręcenia "The Last Ranger" dochodzi do tragicznego wydarzenia - Emily

PRZYGODOWA

80%

PC

386 DX/33
4 MB RAM
CD ROM



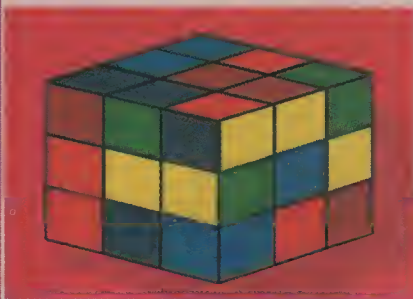
POLSKIE GRY

SGIERA
KOMPUTEROWYCH

Magiczna Kostka

Producent: EXE

Jest to komputerowa wersja szalenie popularnej niegdyś kostki Rubika. Jak powiedział sam konstruktor tej kostki, stworzył ją jako pomoc naukową. Zrobił zabawkę, która pomagałaby jego studentom rozwijać wyobraźnię przestrzenną i zdolność logicznego myślenia. Ta pomoc naukowa stała się w krótkim czasie jedną z najpopularniejszych zabawek na świecie. Dzięki firmie EXE możesz spróbować ułożyć całą kostkę na komputerze.

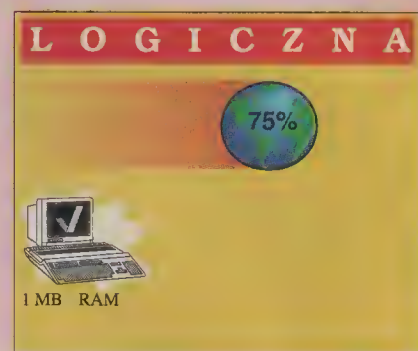


Celem gry jest takie ułożenie ścianek, aby każda była w jednym kolorze. Na Twoim monitorze widoczna jest tylko jedna płaszczyzna kostki, jednak za pomocą kursorów lub joysticka możesz obracać ją w dowolny sposób we wszystkich kierunkach. Na ścianie sześcianu widocznej na ekranie umieszczona jest strzałka. Joystickiem operujesz poszczególnymi segmentami kostki w płaszczyźnie pionowej i poziomej. Na przykład w celu obrócenia w prawo środkowego segmentu kostki najeżdżasz za pomocą joysticka strzałką na prawy kwadracik środkowego segmentu i przyciskasz Fire. Obrótów całą kostką dokonujesz za pomocą wspomnianych wcześniej strzałek. Dzięki temu możesz

w każdej chwili dokonać przeglądu poszczególnych ścianek sześcianu.

Magiczna kostka jest grą rozwijającą wyobraźnię przestrzenną. Każdy, kto kiedyś układał taką kostkę, na pewno spróbuje to samo zrobić na komputerze. Ten, kto nigdy nie układał kostki Rubika, powinien chociaż raz spróbować. Gra jest dobrze wykonana i na pewno zdobędzie rzeszę wielbicieli. Oprócz gry na dyskietce znajduje się demo gry Investment.

A.M.



SMUŚ

Producent: L.K. Avalon

Pecetowcy już od dawna znają tę grę. Tym razem ukazała się ona na Amigę. Obie wersje różnią się nieznacznie od siebie, szczególnie pod względem grafiki, ale nie na tyle, aby to przeszkadzało w zabawie.

Celem gry jest wyprowadzenie małego smoka z zamku, w którym został uwięziony. Będą w tym przeszkadzać spacerujący po zamku rycerze i Indianie oraz latające tu i ówdzie ptaszyska. Dodatkową przeszkodą jest woda

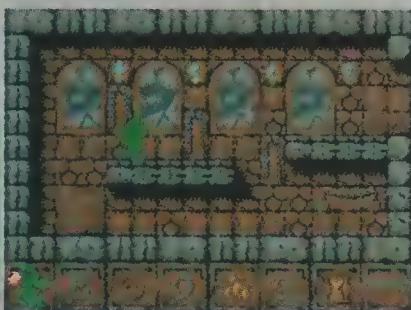
(nędzne pozostałości po słynnej Babelkowej Rzece), bo chociaż Smuś doskonale umie pływać, to nie lubi stykać się ze ściekami wypływającymi z fabryki lodów Lodowego Barona. W zamku znajdziesz także podstępne, ruchome kładki oraz kolce, z którymi lepiej się nie stykać. Na swojej drodze Smuś napotka także wirujące niebieskie guziczki, dzięki którym smok może głęboko odetchnąć, aby przygotować się do ziania ogniem. Zasada jest prosta - jeden zebrany guziczek to jedno ogniowe pluniecie więcej. Niestety, nie można mieć w brzuchu za dużo ognia, dlatego Smuś może być w danej chwili gotów tylko do pięciokrotnego użycia swojej broni. Guziczki mają jeszcze jedno zastosowanie - każde pięć sztuk pozwala na otwarcie stalowej kraty, która staje od czasu do czasu na drodze bohatera, a po-

nieważ krat jest sporo, należy o nich pamiętać.

Jeśli chodzi o samą obsługę gry, to jest ona prosta i odbywa się za pomocą joysticka. Przy okazji należy wspomnieć, że nie jest ona zbyt wygodna, gdyż smoczek reaguje nieco za wolno. Posiadaczy monitorów monochromatycznych ucieszy fakt, że można wybrać także wariant gry dla ich monitorów. Pozostałe szczegóły znajdziesz w instrukcji.

Polecam grę szczególnie młodszym użytkownikom, gdyż jest ona w zasadzie zrobiona właśnie dla nich.

A.M.





Vabank

Producent: L.K. Avalon

Wiedział, że ten marny adwokat nie będzie w stanie obronić go w sprawie takiej, jak ta. Teraz ten szpetny sędzia skazał go na odpoczynek o wiele dłuższy, niż on sam by sobie tego życzył. Nie zostawia go również w spokoju ludzie, którym pomieszał plany i przeszkodził w interesach. Przypomniał sobie tamten piątkowy wieczór, gdy z kumplami po fachu, popiwszy sobie troszeczkę, zaczął żartować z sycylijskiej mafii i jej systemu bezpieczeństwa. Nawet nie pamiętał, kiedy

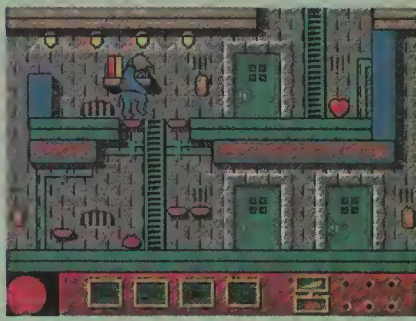
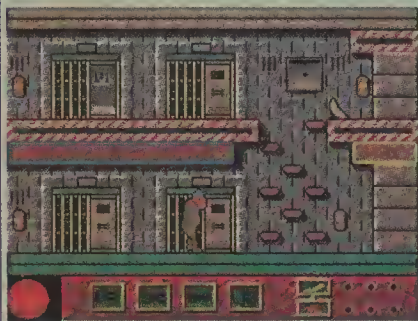
znaleźli się w pobliżu posiadłości największego z mafiosów. Nie pamiętał też, jak doszło do tego głupiego zakładu...

To tylko fragment z dosyć obszernej instrukcji gry. Jak można się domyslać, Twój bohater trafił za kratki. Nie chcąc jednak stracić życia w więzieniu (mafia mu to obiecała), postanawia uciekać. Z drzwiami nie było problemu. Teraz tylko korytarz. Tutaj właśnie wkraczasz Ty. Musisz tak umiejętnie lawirować po korytarzach, by znaleźć wyjście. Aby tego dokonać, należy znaleźć latarkę, nożyce do cięcia drutu, klucz oraz fałszywe dokumenty. Nożyce i latarka pozwalają na dostanie się do kanałów wentylacyjnych, klucz i dokumenty na wydostanie się

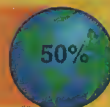
z więzienia. W przypadku zebrania któregoś z tych przedmiotów zostanie podświetlona odpowiednia ikona na dole ekranu. Strzeż się strażników i zbirów nasyłanych przez Carlossa, gdyż odbierają Ci oni życiodajną energię. Uzupełnić ją możesz zbierając serduszko. Unieszkodliwić przeciwników możesz tylko na jakiś czas pomidormi lub bananami. Nie na wszystkich to jednak działa.

Gry steruje się głównie przy pomocy joysticka i klawiatury.

Grafika, niestety, nie jest najwyższych lotów. Natomiast całość została ładnie opakowana i w pudełku znajduje się nareszcie obszerniejsza niż zwykle instrukcja obsługi. **A.M.**



ZRĘCZNOŚCIOWA



1 MB RAM

ZOMBIE

Producent: L.K. Avalon

"Dawno, dawno temu, jeszcze za czasów faraona Remazusa, budowano piramidy. Służyły one różnym celom - jedne miały być grobami, inne świadectwem potęgi władców, na polecenie których były wznoszone. A jedna z nich miała być pierwszym reaktorem atomowym. Prace prowadzili kapłani boga Atooma Re, którzy zazdrośnie strzegli swojej wiedzy i wielkich tajemnic. Kiedy cała piramida została ukończona, w jej wnętrzu zaczęły dziać się dziwne rzeczy. Wznoszono rusztowania, ruchome pomosty i stanowiska dla obserwatorów. Kiedy nadszedł dzień uruchomienia reaktora,

kapłani wystrojeni w fantastycznie kolorowe szaty odprawili modły do swego bóstwa, przesunęli dźwignię i...

Zdenerwowany faraon pozbawił głównego kapłana Tutenchamana dalszych dotacji na badania oraz głowy. Prace zostały zakończone, a piramidę zamurowano. Niestety, ktoś zapomniał o Czace odpowiedzialnym za instalacje na najniższej kondygnacji i biedny monter został uwięziony w nieciekawym towarzystwie. Wszędzie bowiem rozpełzły się nieco zmutowane pająki, szczury i inne mile zwierzątka. Tak zaczęła się droga Czaki do wolności."

Tak rozpoczyna się gra pt. **Zombie** firmy **L.K. Avalon**. Zadaniem Czaki jest pozбиieranie wszystkich kluczy do tajnych przejść i oczywiście wydostanie się z piramidy. Aby opuścić kolejne kondygnacje, Czaka musi odnaleźć teleporty i uruchomić je przy pomocy baterii rozrzuconych w korytarzach.

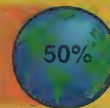
Gry obsługuje się za pomocą joysticka.

Grafika należy do średnich, choć trzeba przyznać, że każda plansza jest bardzo kolorowa. Animacja postaci także nie jest najlepsza. Na szczęście, fabuła została przemyślana i to właśnie ze względu na nią każdy lubiący gry platformowe gracz, zwłaszcza z młodszego pokolenia, powinien spróbować swoich sił w **Zombie**.

A.M.



ZRĘCZNOŚCIOWA



1MB RAM



Producent: Interplay

Blackthorne to kolejny produkt firmy **Interplay**, która znana jest m.in. z takich tytułów, jak *The Lost Vikings* czy *Castles 2*. Gra przypomina, i to jest chyba najważniejsza informacja, popularnego *Flashbacka*. Myślę, że już samo to porównanie zachęci miłośników tego typu gier do sięgnięcia po **Blackthorne**.

Introdukcja ukazuje w skrócie jak coś Złego zaatakowało ostatnią twierdzę Dobra. Przed jej zdobyciem i zabiciem wszystkich ludzi pewien monarcha nakazał przeteleportować swego syna w przyszłość, kiedy Zło opanuje cały świat. Do dyspozycji śmiałka oddano magnum kal. 10 mm, a na pożegnanie pokrzepiono słowami otuchy: "Good luck".

Jak się już zapewne domyślasz, poczynaniami bohatera będziesz kierował Ty i od Ciebie będą zależeć losy całego świata. Twój super heros uzbrojony w podręczną strzelbę musi przebrnąć przez kopalnię opanowaną przez złych. W tym zadaniu będą mu przeszkadzać strażnicy kopalni - trolle. Jest ich kilka rodzajów; różnią się od siebie odpornością na strzały i ekwipunkiem zostawianym po zabiciu. Oprócz tego są też specjalne rodzaje potworów, np. duży strażnik z batem całkowicie odporny na kule ze strzelby. Pomagać w wykonaniu zadania mogą

znalezione lub ofiarowane przez ludzi, którzy są w kopalni, przedmioty i własne, szare komórki. Przedmiotów, które się spotyka w kopalni, jest dość dużo, np. bomba (niszczy pierwszy obiekt, który napotka - sposób na zabicie



strażnika z batem), uzdrawiający z ran napój, "mucha" (kierujesz ją na obiekt, naciskasz spację, a wtedy...), specjalny klucz otwierający w niektórych miejscach most, po którym można przejść, podnośnik otwierający drogę o jeden stopień w górę itd. itp. Nieszczęsni uwięzieni w kopalni mogą być przykuci do ściany (można skrócić ich mękę) czy też pracować w kopalni albo po prostu przebywać gdzieś na "wolności". Ci ostatni mają zazwyczaj przy sobie jakieś przedmioty, które chętnie Tobie ofiarują. Podczas walki można się ukryć (czego nie było we *Flashbacku*), jesteś wtedy odporny na strzały. Pamiętaj jednak, że przeciwnicy również stosują ten chwyt. Trolle - najpospolitsi strażnicy

często po trafieniu Cię śmieją się (tak, tak!) i wtedy można im posłać trochę ołowiu.

Przedstawienie bohatera, przeciwników i kompleksu kopalni jest bardzo podobne do grafiki znanej z gry pt. *Flashback*. Taka sama jest również animacja - bardzo dokładna i realistyczna. Natomiast zmieniła się klawiszologia:

[Enter] - używanie przedmiotów;
[S] - wyjęcie lub schowanie broni;
[Spacja] - strzał;
[D] - strzał "do tyłu";
kierunek i [D] - bieg.

Na ekranie widzisz zmagającego się bohatera, w prawym górnym rogu - aktualną energię, a po prawej stronie - stan ekwipunku. Obwódka na danym przedmiocie oznacza, że po wciśnięciu klawisza [Enter] zostanie on użyty. Wyboru innego przedmiotu dokonuje się klawiszami: [Page up] i [Page down].

Następca *Flashbacka* wymaga trochę małpiej zręczności i odrobiny

myślenia. W sumie produkt firmy **Interplay** wart jest tych kilku godzin grania, chociaż przypuszczam, że będziesz się trochę nudzić, zwłaszcza jeśli znasz pierwowzór.

Tomasz Dominiak



ZRĘCZNOŚCIOWA

70%

PC

386
4 MB RAM

AMIGA

Dyskietki
Public Domain Shareware
Freeware

GRA
PR. UŻYTKOWE
GRAFIKA
MUZYKA
DEMO

Serie:
Fish
17bit
wkrótce:
Amos
Tbag
Scope
Aminet
Games
Saar-AG
i inne...

15.000
zł./ 1 dysk

Katalog na dwóch dyskietkach
po przesłaniu 20 000zł.
(gotówką lub w znaczkach poczt.)

GIFT-ISS
skr. poczt. 36
24-100 PUŁAWY

CD Projekt

CD-ROM: Gry, Użytki, Edukacja.

Najciekawsze pecetowe kompaktki po najniższych cenach.

00-636 Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3
tel./fax (022) 25 07 03; fax (0) 2 6123906 (24h)
Poniedziałek - Piątek od 9 do 17.
prowadzimy sprzedaż wysyłkową

NAJLEPSZE PROGRAMY

AMIGA
PUBLIC DOMAIN # SHAREWARE # INNE

sprzedaż wysyłkowa, najniższe ceny
wyslij zaadresowaną kopertę + znaczek za 6.000 zł
otrzymasz katalog

STUDIO KOMPUTEROWE
DEKAT
skr. pocztowa 96
24 - 100 Puławy

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE
prezentuje:

TEO
Dynamiczna i wciągająca
gra zręcznościowa.
Trzydzieści długich i
urozmaiconych poziomów.

TimSoft
ul Kościuszkowców 8
75-350 KOSZALIN
☎ (0-94) 43-35-82

A oto pełna oferta programów naszej firmy: CENY ZAWIERAJĄ PODATEK VAT

COMMODORE C-64/128

- Chemia - 58 000 zł (5,80zł)**
25 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich. Recenzja: C&A nr 6/94
- Geografia - 58 000 zł (5,80zł)**
18 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich. Recenzja: C&A nr 6/94.
- Historia - 58 000 zł (5,80zł)**
17 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich. Recenzja: C&A nr 6/94.
- Ortotris - 58 000 zł (5,80zł)**
Gra ucząca poprawnej pisowni wyrazów, przypominająca popularny TETRIS.
- Dr Mad - 58 000 zł (5,80zł)**
Gra zręcznościowa.
- Drip - 58 000 zł (5,80zł)**
Gra zręcznościowa. Pozbieraj monety rozsiane w najdziwniejszych, często niedostępnych miejscach. Recenzja: Top Secret 12/94, Secret Service 2/95.
- Eternal - 58 000 zł (5,80zł)**
Rewelacyjna gra zręcznościowa. Grafika na najwyższym poziomie, wiele etapów. Recenzja: Secret Service 2/95.
- Klemens - 58 000 zł (5,80zł)**
Rozbudowana gra zręczn. Bohater w pełnym niebezpieczeństwie świecie. Recenzja: C&A 8/94, Secret Service 11/94.
- Kości & Poker - 58 000 zł (5,80zł)**
Dwie doskonałe gry. Recenzja: Top Secret 10/94, C&A nr 9/94.
- Later - 58 000 zł (5,80zł)**
Gra zręcznościowa. Wyprowadź bohatera z lochu.
- Lazarus - 58 000 zł (5,80zł)**
Plk Colonel w bazie strzeżonej przez zbuntowane roboty. Dpis i mapa Top Secret nr 7/94
- Slaterman - 58 000 zł (5,80zł)**
Gra zręczn. Przez nieuważę postrzącales gwiazdy na pobliskie planety. Naprawienie szkód zajmie Ci wiele czasu. Recenzja: Top Secret 12/94, Secret Service 2/95.
- Triada - 58 000 zł (5,80zł)**
Zestaw trzech gier logiczno-zręcznościowych.
- Hardtrack Composer - 75 000 zł (7,50zł)**
Dokonały, profesjonalny edytor muzyczny. Tworzenie muzyki do gier, dem itp. Szczegółowa instrukcja.

AMIGA

- EnglishTester - 125 000 zł (12,50zł)**
Wspomaga naukę słówek, zwrotów i idiomów. Możliwość tworzenia własnych lekcji. Recenzja: CA 2/95, Amiga 1/95.
- Ortotris - 125 000 zł (12,50zł)**
Gra ucząca poprawnej pisowni wyrazów, przypominająca popularny TETRIS.
- Deutsch Tester - 125 000 zł (12,50zł)**
Wspomaga naukę słówek, zwrotów i idiomów. Możliwość tworzenia własnych lekcji. Recenzja: AMIGA 11/94, CA 2/95.
- Historia - 125 000 zł (12,50zł)**
Szkoła podstaw. i pierwsze klasy szkół średnich. Urozmaicona forma graficzno-dźwiękowa. Recenzja: AMIGA 11/94.
- Ciach Bach - 125 000 zł (12,50zł)**
Program edukacyjny dla dzieci w wieku przedszkolnym. Puzzle, cymbalki i kolorowe wycinanki.
- Super Dater - 125 000 zł (12,50zł)**
Słownik polsko-angielski.
- Super Dater - 125 000 zł (12,50zł)**
Słownik angielsko-polski.
- Super Dater - 125 000 zł (12,50zł)**
Słownik polsko-niemiecki.
- Super Dater - 125 000 zł (12,50zł)**
Słownik niemiecko-polski.
- Ami Puzzle - 125 000 zł (12,50zł)**
Dwa dyski! Ćwicz pamięć i spostrzegawczość.
- Koło Szczęcia - 125 000 zł (12,50zł)**
Dopisywanie własnych haseł. Recenzja: AMIGA 12/93.
- Magic Coins - 125 000 zł (12,50zł)**
Gra logiczna. Możliwość wyboru i tworzenia własnych plansz. Gra dla jednej lub dwóch osób. Recenzja: AMIGA 11/94.
- Master Mind - 125 000 zł (12,50zł)**
Znana gra logiczna. Realistyczna grafika. Doskonała muzyka i synteza mowy. Recenzja: C&A 9/94, AMIGA 11/94.
- Mieczze Valdaira II - 125 000 zł (12,50zł)**
Gra przyg.-zręcznościowa. Król Aldir musi uwolnić swe plemię od ciemlicy-Krwawego Zenona. Recenzja: AMIGA 11/94.
- Zenek Saper - 125 000 zł (12,50zł)**
Wciągająca gra logiczna. Dopej dla 1 lub 2 graczy.
- Mnemotron - 169 000 zł (16,90zł)**
Dszukaj na ekranie pary fantastycznie kolorowych animacji. Świetne podkłady muzyczne. Gra dla 1 lub 2 osób.
- Teo - 150 000 zł (15,00zł)**
Dynamiczna i wciągająca gra zręcznościowa. Trzydzieści długich i urozmaiconych poziomów.
- Geografia - 125 000 zł (12,50zł)**
Szkoła podstaw. i pierwsze klasy szkół średnich. Urozmaicona forma graficzno-dźwiękowa.

PC

- 3xLogic Games - 199 000 zł (19,90zł)**
3 barwne gry logiczne.
- Historia - 199 000 zł (19,90zł)**
Szkoła podstawowa i pierwsze klasy szkół średnich. Urozmaicona forma graficzno-dźwiękowa.
- Ortomania - 199 000 zł (19,90zł)**
Trzy gry uczące ortografii. W tym Ortotris II dla dwóch osób!!!
- Geografia - 199 000 zł (19,90zł)**
Szkoła podstawowa i pierwsze klasy szkół średnich. Urozmaicona forma graficzno-dźwiękowa.

ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Ceny obowiązują do ukazania się następnego numeru pisma.

✳ Zamówienia, koniecznie z dopiskiem Alfin, prosimy przysyłać na kartkach pocztowych lub kartach rejestracyjnych, dołączanych do części naszych programów. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera. Termin realizacji - do 21 dni.

✳ Ponieważ sprzedajemy programy w niskich cenach, zmuszeni jesteśmy doliczać koszty pocztowe do ceny przesyłki. Zdając sobie sprawę z niedogodności takiego rozwiązania wprowadziliśmy system zniżek. I tak: przy zakupie dwóch programów oszczędzają Państwo 5% ceny programu, przy zakupie trzech - 8%. Kupując jednorazowo pięć programów zaoszczędzą Państwo aż 10% !!!

✳ UWAGA: zamówienie przysłane na karcie rejestracyjnej uprawnia do dodatkowego 5% rabatu. Zakup min. dwóch takich samych programów (doskonały prezent) to dodatkowo 3% rabatu. Kupując u nas wysyłkowo programy otrzymasz kupony-nałepki, które naklejone na kartkę pocztową z zamówieniem dają dodatkowe korzyści. Szczegółę zachęcamy do zakupów większych niż 1 szt., gdyż koszt wysyłki jest naprawdę wysoki. Katalogów nie wysyłamy - przedstawiona oferta obejmuje wszystkie nasze programy.



Defender 2 of the Crown

Producent: Commodore/Sachs

W roku 1192, gdy król Ryszard Lwie Serce powracał do Anglii z krucjaty, został złapany przez swego wroga, Leopolda z Austrii. Brat króla, książę Jon, nie zaoferował swojej pomocy, lecz czterech walecznych rycerzy wystąpiło, by spróbować odbić Ryszarda...

Tak zaczyna się długo oczekiwana gra pt. **Defender of the Crown 2**. Każdy szanujący się gracz pamięta zapewne jej pierwszą część, która zauroczyła cały świat wspaniałą grafiką, dobrym dźwiękiem i rozbudowaną fabułą (gry strategiczne należały wówczas do rzadkości). O ile w pierwotnym wzorze musiałeś zdobyć całą Anglię, o tyle tutaj wybierasz sobie rycerza, który będzie miał zapłacić (lub nie) okup 20.000 funtów szterlingów, by uwolnić króla. Do wyboru masz następujących rycerzy (o ile mnie pamięć nie zawodzi, identyczni jak w części pierwszej):

Cedric of Rotherwood - utalentowany przywódca na polu walki, dobrze włada mieczem, jest jednak słaby w turniejach.

Wolfric the Wild - również utalentowany przywódca, przeciętnie walczy białą bronią, jest jednak dobry w turniejach.

Geoffrey Longsword - przeciętny przywódca, wspaniały szermierz i dobry "turniejowiec".

Wilfred of Ivanhoe - dobry przywódca, słabszy szermierz, ale za to jeden z najlepszych w Anglii w turniejach.

Wybór należy oczywiście do Ciebie.

Po wybraniu postaci rozpoczyna się właściwa gra. Od razu na wstępie uprzedzam, że wyjątkowo trudno będzie osiągnąć cel, tj. zdobyć 20.000 funtów. Przed Tobą nieustanne zdobywanie nowych terenów (i ich utrzy-

manie), z których będziesz pobierać podatki, a także włączanie się w inne rozrywki (patrz niżej).

W głównym menu jest pięć możliwości: *Seek Conquest*, *Hold Tournament*, *Go Raiding*, *Check Resources* i *Read Map*.

SEEK CONQUEST

To nic innego jak wyprawa Twojej armii w celu podbicia nowych ziem (zarówno terenów okupowanych przez innych rycerzy, jak i tych "pustych"). Jeżeli dany region jest wolny (nie zajęty przez innego rycerza), wówczas jego przejęcie będzie bezbolesne - teren jest przejmowany bez żadnej walki. Gorzej, jeżeli jest to teren przeciwnika. Twoja armia może przejąć teren konkurenta bez walki, ale tylko wówczas, gdy na interesującej Cię polaci kraju nie ma wrogiej armii. W przypadku starcia wojsk następuje bitwa. Walka w tym przypadku polega na wyborze odpowiedniej opcji i... czekaniu na skutki (ludzie padają wówczas jak kaczki). Przegrała strona, która albo straci wszystkich żołnierzy, albo podda się sama (komputer nigdy się nie poddaje).

Możliwości ataku są trzy: *Feurious Attack* (szaleńczy atak dziesiątkujący zarówno przeciwników, jak i obniżający morale Twojego wojska), *Strong Attack* (silny atak wywołujący pewien spadek Twojego morale), *Stand and Fight* (utrzymać się i walczyć - pozwala utrzymać najwyższe morale). Ostatnią możliwością jest *Retreat*, czyli odwrót (wycofanie się z pola walki, a w naszym języku - tchórzostwo). Jeżeli morale Twojego wojska jest wysokie, wówczas zwycięstwo powinno przyjść raczej bez więk-

szych problemów. Rozegranie "spotkania" na własną korzyść oznacza, że armia sprzymierzona przejmuje teren okupowany niedawno przez przeciwnika i dołącza go do terenów swoich lub (w przypadku ataku wrogich wojsk na Twoją ziemię) - utrzymuje je. Należy wziąć pod uwagę, iż bronić można tylko terenu, na którym Twoja armia znajduje się w chwili ataku. Inaczej mówiąc, jeśli na terenie zaatakowanym przez przeciwnika nie ma Twoich wojsk, zostanie on przez niego przejęty (oczywiście, będzie można go potem odbić). Możesz podbijać wszystkie tereny poza kolorem niebieskim (Twoja własność) oraz zielonym (własność Twojego przyjaciela). "Zielony" może przestać być Twoim przyjacielem, ale o tym później (patrz: *Go Raiding*).

Zupełnie inaczej wygląda burzenie zamku i oblężanie. Zanim będziesz miał okazję dokonać dzieła zniszczenia, musisz się najpierw zaopatrzyć w katapultę. Przesuwając swoją armię na teren okupowany przez wrogi zamek, otrzymujesz możliwość zakupu tej śmiertelnej maszyny za 50 funtów. Jeżeli z oferty nie skorzystasz - atak jest niemożliwy.

Po dokonaniu zakupu katapulty zostaniesz uraczony widoczkiem przedstawiającym cały atakowany przez Ciebie zamek oraz Twoją katapultę. Obok widzisz trzy kule. Jedna wielka, druga mała, a trzecia "ognista". Twoim zadaniem jest zburzenie muru (dwie pierwsze kule) i w końcu ewentualne spalanie zamku. Wybierasz więc stosowną kulę i przechodzisz do regulacji naciągu katapulty. Proponuję wybrać mniejszą kulę, "zjechać" całkiem na dół i stąd popuścić o jedno oczko do góry oraz, rzecz jasna, strzelić. Pocisk poszybkuje, rozdzierając powietrze, by wreszcie zdemolować mur wrogiego zamku. Teraz bierzesz kolejny pocisk, zjeżdżasz na dół i popuszczasz tym razem jedno oczko wyżej w stosunku do poprzedniego strzału (czyli o dwa oczka względem dolnego oporu). Tak

 Wilfred of Ivanhoe Leadership: Good Jousting: Good Swordplay: Average	 Cedric of Rotherwood Leadership: Strong Jousting: Good Swordplay: Average
CHOOSE A CHARACTER	
 Geoffrey Longsword Leadership: Average Jousting: Average Swordplay: Strong	 Wolfric the Wild Leadership: Average Jousting: Strong Swordplay: Average



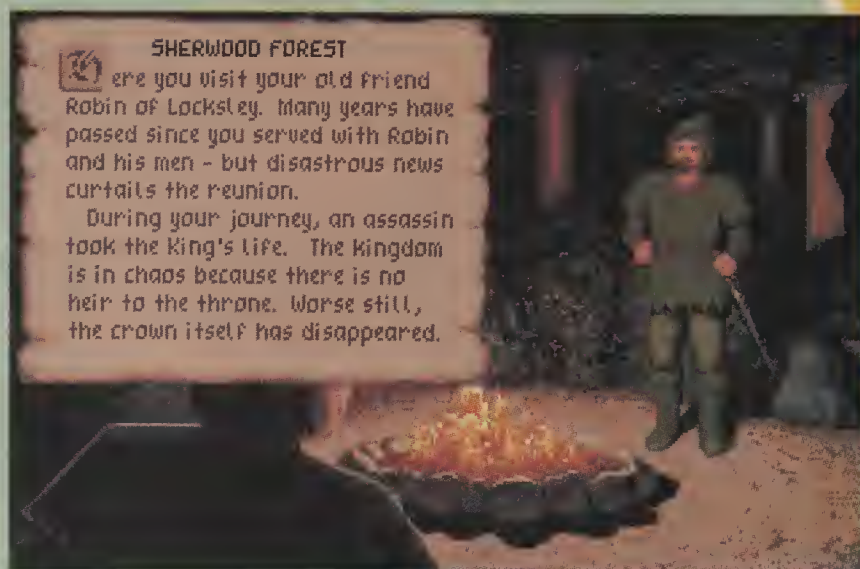
postępujesz tylko, gdy chcesz zniszczyć sam mur. Jeżeli pragniesz dodatkowo zniszczyć zamek (co serdecznie odradzam, gdyż wkrótce może on trafić w Twoje ręce), wówczas należy zniszczyć górny kawałek muru mniejszą kulą i wystrzeliwać do oporu kule "ogniste". Wkrótce zamek zajmie się w płomieniach, a Ty będziesz mógł stoczyć walkę z osłabionymi już obrońcami. Można też ominąć sekwencję rozwalania muru (naciskając w dowolnym momencie prawy przycisk), jednak będzie znacznie trudniej ów zamek zdobyć (Twoi w stosunku do wroga będą padali jak 10/1). Walka z obrońcami przebiega tak samo, jak z każdą inną wrogą armią (patrz wyżej).

HOLD TOURNAMENT

Wybranie tej opcji powoduje zorganizowanie turnieju dla wszystkich rycerzy biorących udział w grze.

Biorąc udział w turnieju można zdobyć sławę, teren lub pieniądze. Biorąc pod uwagę cel gry, sława nic nie daje, gdyż nie wynikają z niej żadne korzyści finansowe. W tej sytuacji wydawać się może, że pieniądze są najatrakcyjniejszą nagrodą, jednak po kilku miesiącach dojenia podatników ze zdobytego obszaru okaże się, iż to właśnie nowy teren jest najbardziej dochodową zdobyczą.

Aby zdobyć nagrodę, trzeba oczywiście najpierw wygrać, a o to już nieco trudniej. Pierwszą rzeczą jest wybór przeciwnika (radzę zwrócić uwagę na jego umiejętności w "kopiowaniu") i ustalić stawkę gry. Teraz już tylko wycie trąbek i przystępujesz do walki. Aby zrzucić przeciwnika z konia, należy tak ustawić kopię, aby wskazywała na krzyż widoczny na tarczy nadjeżdżającego przeciwnika (jej środek). Im bliżej owego krzyża, tym większa szansa na zwycięstwo. Owe umiejętności podane przy wyborze przeciwnika to nic innego, jak wielkość błędu, który możesz popełnić przy ustawianiu kopii wzglę-



dem środka tarczy przeciwnika. Oczywiście, im jest on lepszy, tym mniejszy błąd możesz popełnić, jeżeli nie chcesz zostać zrzucony z konia. Nie łudź się jednak, że po wybraniu postaci o zdolnościach "kopiowania" równych przeciętniakowi (average), będziesz wygrywać turnieje z najlepszymi. To wszystko było zasługą umiejętności Twojej wcześniejszej postaci.

Maksymalna ilość pojedynków stoczonych przez Ciebie w jednym turnieju wynosi trzy. Jeżeli zostaniesz zrzucony po pierwszym, wówczas fizycznie turniej się kończy. Jeśli nie, czeka Cię druga potyczka i tak dalej, aż do trzeciej, która ostatecznie decyduje o ewentualnym zwycięstwie i kończy turniej. Ważne jest częste organizowanie (i co najważniejsze - wygrywanie) turniejów, dopóki choć skrawek terenu nie należy do Ciebie. Po zakończeniu turnieju trzeba odczekać miesiąc, aby pozostali rycerze mogli odsapnąć po doznanych obrażeniach. Po zdobyciu wszystkich okręgów całej Anglii częste urządzenie turniejów mija się z celem. Wystarczy organizować turniej raz na trzy - cztery miesiące, by wydoić przeciwników z tego, co udało im się z nie wiadomo skąd wyżebrać.

Jeśli chcesz się zabawić i zabić konia przeciwnikowi (i nie straszna Ci kara pozbawienia uczestnictwa w turniejach przez najbliższe sześć miesięcy), wówczas zamiast celować w tarczę nadjeżdżającego rycerza, wyceluj w łeb zwierzęcia.

GO RAIDING

Ta "opcja" to nic innego jak rabowanie czyjegoś zamku. Możesz wybrać się na rajd dowolnego zamku, nie

wyluczając zamku Twojego przyjaciela, "zielonego" (który, oczywiście, przyjacielem być przestanie bez względu na powodzenie operacji). Scenariusz rabowania skarbcza jest bardzo prostą wstawką zręcznościową, przedstawiającą Twojego bohatera w kilku komnatach i walczącego ze strażnikami zamku. Przed wybraniem się na rajd możesz poprosić Robina o pomoc (jeżeli pozostał Ci jeszcze jakiś limit tych "udogodnień"). Atakujesz, naciskając możliwie najszybciej lewy przycisk myszy i "spychając" w ten sposób strażników w prawą stronę, aż do skarbcza, gdzie czeka na Ciebie nagroda w postaci czystej gotówki (można zrabować 1000, 500, 200 funtów, lecz można również nie zrabować nic). Podsumowując, rajd na zamek może być bardzo dobrą alternatywą, jeżeli bardzo szybko musisz "wzbogacić się" o niezbyt wielką sumę pieniędzy, a obrzydliły Ci turnieje.

Podczas gry możesz otrzymać komunikat, że jeden z Twoich wrogów porwał księżniczkę, kończący się pytaniem, czy w związku z tym pragniesz ją uwolnić. Akcja uwolnienia to nic innego, jak rajd na zamek, lecz nagrodą nie są pieniądze, a kobieta. Jeżeli operacja powiedzie się, wówczas zostaniesz uraczony ładną animacją. Fakt "posiadania" takiej damy w szeregach znacznie podnosi morale Twoich wojsk, a także wiąże się z pewnymi korzyściami finansowymi. Jeżeli natomiast zrezygnujesz z próby uratowania kobiety, wówczas zadowolenie armii spadnie o 20%.

CHECK RESOURCES

Jest to jedna z najważniejszych opcji (o ile nie najważniejsza). Przed-





stawia ona i umożliwia modyfikację takich parametrów, jak: liczebność Twoich wojsk, ich morale, liczba zamków oraz ich obrońców, stan Twojej kasy oraz pieniądze przełane na konto Leopolda z Austrii (krótko mówiąc - okup) itp.

Przed dokonywaniem operacji masz jeszcze dwie możliwości: *Control Your Own Resources* oraz *Leave Resources to Advisors*. Pierwsza oznacza, że będziesz sam dokonywał "poprawek" w swoim dorobku, druga, że pozostawiasz wszystko pod kontrolą swoich doradców. Czasami warto korzystać z tej drugiej opcji, gdyż bierze ona pod uwagę dosłownie wszystko (od liczby żołnierzy w armii po miesięczne uzupełnianie okupu).

A oto opis wszystkich operacji, których można dokonać za pomocą *Check Resources*.

BUY LAND (ZAKUP TERENU) - jeżeli jest jakiś rycerz, pragnący sprzedać kawałek swojego terenu, wówczas można ów teren zakupić przy pomocy tej opcji. Musisz ją uaktywnić i wybrać teren, który Cię interesuje. Po dokonaniu zakupu odpowiednia kwota zostanie odliczona z Twojej kasy.

SELL LAND (SPRZEDAŻ TERENU) - to dokładne przeciwieństwo opcji poprzedniej. Możesz sprzedać wybrany teren, jeżeli znajdzie się ktoś, kto by go kupił. Kiedy uaktywniasz tę opcję, otrzymasz informację, czy ktoś jest chętny. Dowiesz się również (oczywiście, jeżeli znajdzie się zainteresowany) o forsie, którą skasujesz oraz który teren pójdzie na sprzedaż. Opcja ta jest o tyle ciekawa, że można znaleźć się w sytuacji, gdy sprzedajesz jakiś teren za ok. 1000 funtów, który parę dni później odzyskujesz siłą (*Seek Conquest*) bądź też wygrywasz w turnieju.

BUILD CASTLE (BUDOWA ZAMKU) - budowa twierdzy trwa kilka miesięcy (a ściślej mówiąc - cztery) i "pożera" 400 funtów szterlingów, lecz może przynieść znaczne korzyści. Pierwszą jest ochrona terenu (o ile zaopatrzysz zamek w pewną liczbę obrońców). Drugą są zwiększone podatki ściągane z terenu, na którym jest zamek (o 20 funtów). Faktem niestety jest, że przeliczając to wszystko na mamone wyjdiesz raczej na minus, bo koszty budowy zamku zwrócą się dopiero (jak łatwo policzyć) po 20 miesiącach. Jedyną znaczną korzyścią jest obrona. Warto zdobywać zamki wrogich rycerzy, choćby ze względu na to, że nie płacisz 400 funtów na budowę, a masz zwiększone przychody i zapewnione większe bezpieczeństwo.

PERSONNEL (PRZYDZIAŁ) - tutaj dokonujesz przydziału wojsk do swojej armii i/lub do obrony któregoś z zamków. Po stronie lewej masz żołnierzy do swojej dyspozycji (możesz ich przenieść do armii), a po prawej - liczbę wojsk. Powinieneś jednak pamiętać, że o ile bezpieczne wydaje się poruszanie z armią liczącą trzy setki żołnierzy, o tyle jest to bardzo nieekonomiczne. Dlaczego? Duża armia oznacza wyrzucanie pieniędzy w jej utrzymanie, a co z tym się wiąże - zmniejszenie Twoich przychodów. Znacznie lepiej jest mieć armię małą (ok. 30 żołnierzy), lecz zdolną do odparcia większości ataków, a w razie potrzeby - na krótko ją powiększyć.

Poza armią musisz dbać o odpowiednią obronę swoich zamków. Z reguły wystarcza tutaj 20 żołnierzy. Nie trzeba jednak wszystkich obiektów bronić na równi. Najbardziej zagrożone są te, które mają bezpośredni

kontakt z wrogimi terenami bądź też z północną granicą państwa. Dlaczego? Wiadomo, wróg wysyła wojska na tereny z nim sąsiadujące, a na północy Anglii organizowane są częste "powstania" przez tych rycerzy, którzy utracili swój dorobek i tereny. Pewne, choć mniejsze, zagrożenie występuje również na południowym zachodzie kraju, a najmniejsze - na samym wschodzie.

SEND A SPY (WYSŁANIE SZPIEGA) - operacja ta pozwala nam na wysłanie jednego szpiega na dowolny obszar okupowany przez kogokolwiek (poza Tobą). Będzie on Ci dostarczał takie informacje, jak status armii przebywającej na danym terenie (na początku będzie mógł określić tylko tyle, że armia się tam znajduje lub nie, z czasem jednak określi liczbę żołnierzy, rycerzy itp.). Jeżeli wyślesz szpiega na teren, na którym wybudowany jest zamek, wówczas dostarczy on informacji o wyszkoleniu jego obrońców w walce białą bronią. Wysłanie szpiega niewiele kosztuje, a może on dostarczyć bardzo cennych informacji, toteż radzę częściej stosować tę operację.

ADD TO RANSOM (PRZEKAZANIE SUMY NA OKUP) - dzięki tej operacji możesz dodać mamone do swojej kasy do okupu. Pamiętaj, że w ciągu dwudziestu czterech miesięcy (dwóch lat) musisz uzbierać dwadzieścia tysięcy funtów szterlingów. W przeciwnym wypadku król umrze i gra się skończy. Poza tym przelewanie forsy z kasy na okup jest istotne, gdyż bardzo często Twój "bank" jest najeżdżany bądź występuje korupcja przy ściąganiu podatków, co wiąże się to ze znacznymi stratami. Pieniądze dodane raz do okupu nie mogą być już przełane do Twojej kasy, tak więc tracisz je, lecz przybliżasz się do zwycięstwa.

READ MAP

Jest to bardzo prościutka i przydatna funkcja (szczególnie we wcześniejszym stadium gry, gdy jeszcze nie wszystkie tereny są podbite), która pozwala łatwo i szybko sprawdzić:

- jak nazywa się wybrany kawałek terenu,
- kto nim rozporządza (czytaj: kto go podbił),
- jakie podatki są z niego ściągane,
- czy jest chroniony przez zamek,
- jeżeli zamek jest na nim właśnie budowany, to w jakim stadium budowy się znajduje.



Oczywiście, główną wskazówką przy podbijaniu terenów powinna być trzecia własność terenów (wielkość podatków z nich ściąganych).

Chciałbym skrobnąć jeszcze słówko na temat walki. W **Defender of the Crown 2** istnieje podział na dwie grupy: licznieszą - żołnierzy oraz mniej liczną - rycerzy. Tak naprawdę o wszystkim "decydują" żołnierze, gdyż to od ich liczby zależy wynik bitwy. Na początku walczą jednak rycerze. Ta strona, po której pozostanie jakiś z rycerzy, będzie miała znaczną przewagę w "walce głównej", czyli samych żołnierzy. Ważne jest więc również przydzielanie rycerzy do swojej armii.

Podsumowując, **Defender of the Crown 2**, podobnie jak część pierwsza, nie stanowi wbrew pozorom skomplikowanej gry strategicznej, jak np. **Civilization**, i z tego tytułu raczej nie zadowolili urodzonych przywódców.



kilku dniach można się pokusić o zwycięstwo.

Największą wadą, z mojego punktu widzenia, jest niesamowicie wręcz podobieństwo "dwójki" do pierwo-

nia na skarbiec przeciwników (oczywiście, takie same). Co jak co, ale tego mi się wydaje za wiele. Poza dźwiękami i zmienioną fabułą autorzy nie wprowadzili nic nowego!!! Może nie powinien to być **Defender of the Crown 2**, ale na przykład **Defender of the Crown - Deluxe** bądź **Gold**.

Wymagania dla **Defender of the Crown 2** są dość duże. Niezbędna jest Amiga CD32 bądź też Amiga 1200 (z twardym dyskiem mającym 10 MB wolnego miejsca) z wyraźną preferencją (zwiększona prędkość działania) pamięci Fast RAM. Nie przewiduje się w najbliższym czasie ukazanie wersji dla Amigi 500 (czy by temu podołała?), lecz być może powstanie dla IBM PC & CO. Wspaniały, digitalizowany dźwięk lektora, przewijający się przez całą grę (praktycznie bez chwili przerwy), niewiele gorsza grafika (nie zastosowano trybu 256-kolorowego) sprawiają, że **Defender of the Crown 2** może zająć każdego na wiele godzin. Tylko niewiele zmieniona grafika, brak większej liczby nowych rozwiązań i karygodne wręcz podobieństwo w stosunku do pierwowzoru zatrzymały mnie przed wystawieniem tej grze najwyższej oceny.

sire Szymon



Tytuł ten może natomiast z całą pewnością zadomowić się u tych, którzy chcą przyjemnej, prostej gry, umożliwiającej im wejście i postawienie pierwszych kroków w świecie STRATEGII. Już po godzinie większość zacznie "kumać", o co w grze biega, a po

wzoru. Wszelkie operacje przebiegają na tych samych ekranach. Tyczy się to zarówno grafiki mapy (taka sama), grafiki i animacji podczas turnieju (takie same), grafiki i animacji podczas oblężania zamku (takie same), grafiki i animacji podczas najeżdza-



STRATEGICZNA

75%

1200
10 MB HDD
4 MB RAM

CD32



ALIEN TOWER

KODY DO POSZCZEGÓLNYCH POZIOMÓW

poziom trzeci - Ochrony
F C D B M D E A S D A A A D M
poziom trzeci - Ochrony
F C C E L D A A H D C A A A E K
poziom pierwszy - Inżynieryjny
F K B D M D E A F D A A A E B
poziom trzeci - Naukowy
J G C J I N D E A P D C A A A C S
poziom trzeci - Wojskowy
E P A E M D E B B D C A A A E A
poziom trzeci - Wojskowy
I P C B S D A D S D C A A A C I
poziom drugi - Wieża
L A A P J D A I S D C A A A C M
poziom drugi - Wieża
L A C J P D A S S D C A A A C S
poziom czwarty - Wieża
H C A P J D A D S D C A A A D D
poziom czwarty - Wieża
H C B P S L A D S D C A A A C B
poziom trzeci - Magazyn
E J D C P D A A S D C A A A D G
poziom trzeci - Cywilny
E H B N D A A S D C A A A D K
kody dodatkowe
F K A S M C E A B D C A A A D I
J G A F I C E A B D C A A A E J
F K A N L C E A B D C A A A D P

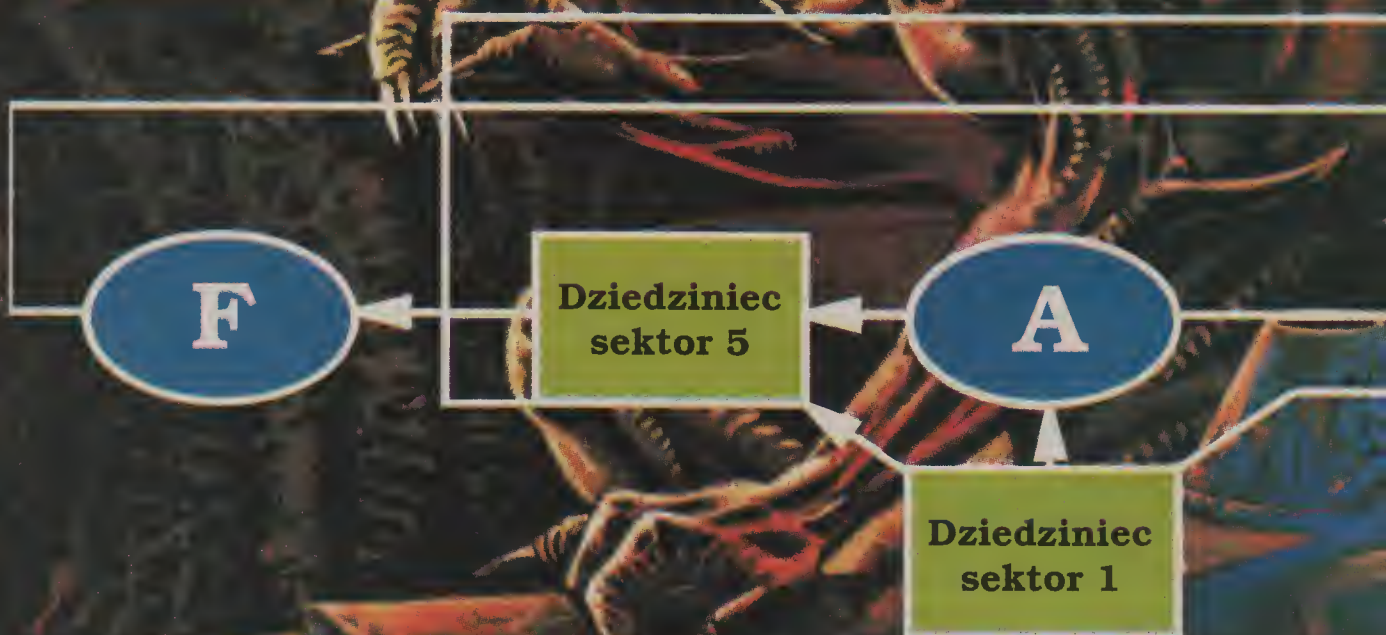
Drodzy Czytelnicy!

Obok publikujemy zestaw map do opisywanej już na naszych łamach gry - **Alien Breed: Tower Assault**. Mamy nadzieję, że pomoc ta ułatwi Wam grę i umożliwi jej przejście do samego końca.

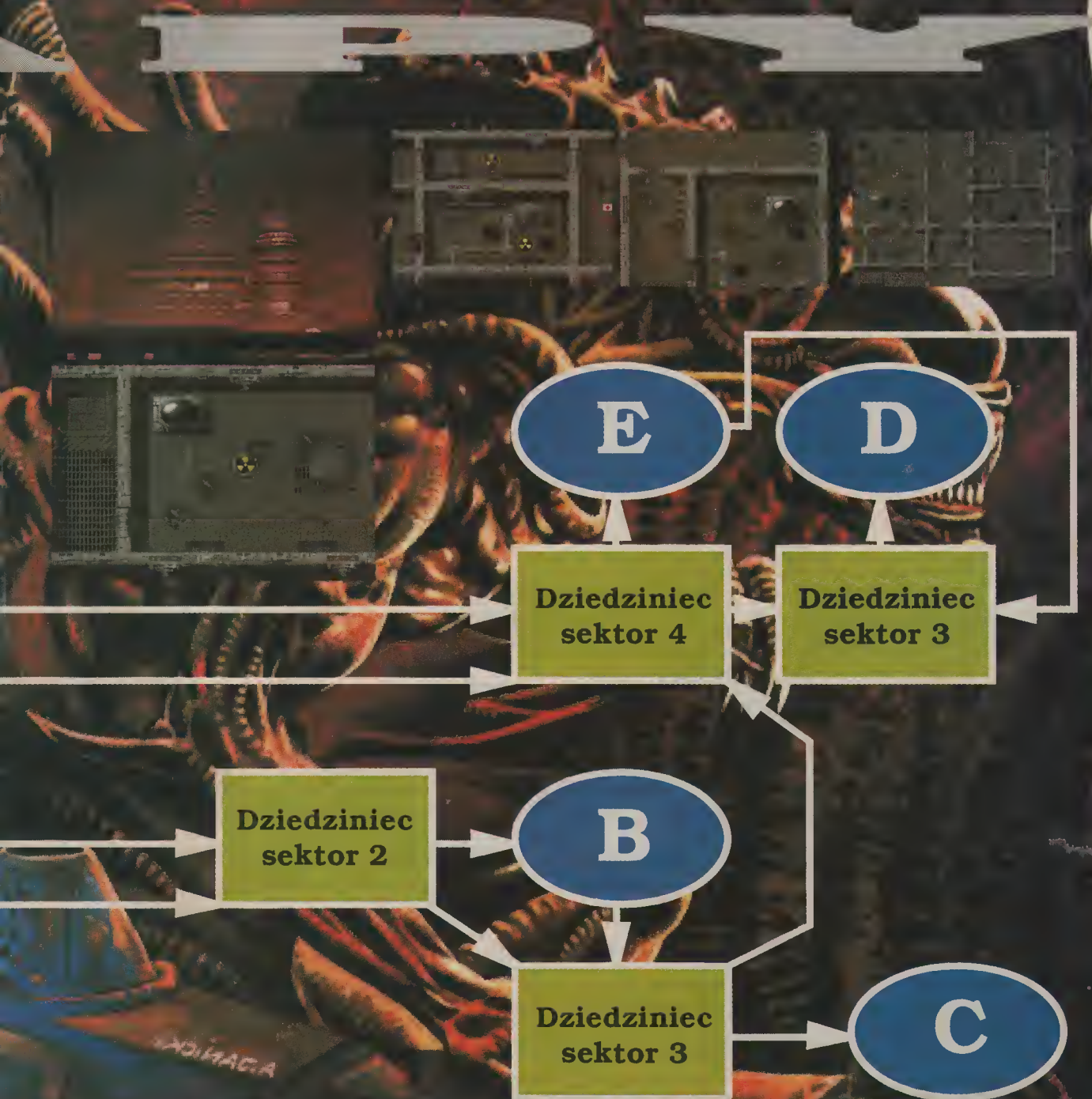
W kwestii technicznej, zamieszczone na tych stronach diagramy nie są klasycznymi mapami, lecz jedynie graficznym rozpisaniem układu poszczególnych poziomów, z czym w tej grze jest największy problem. Dzięki temu będziesz już teraz wiedział, co czeka Cię za jednym lub drugim wyjściem z poziomu i zaplanujesz swoją wędrówkę.

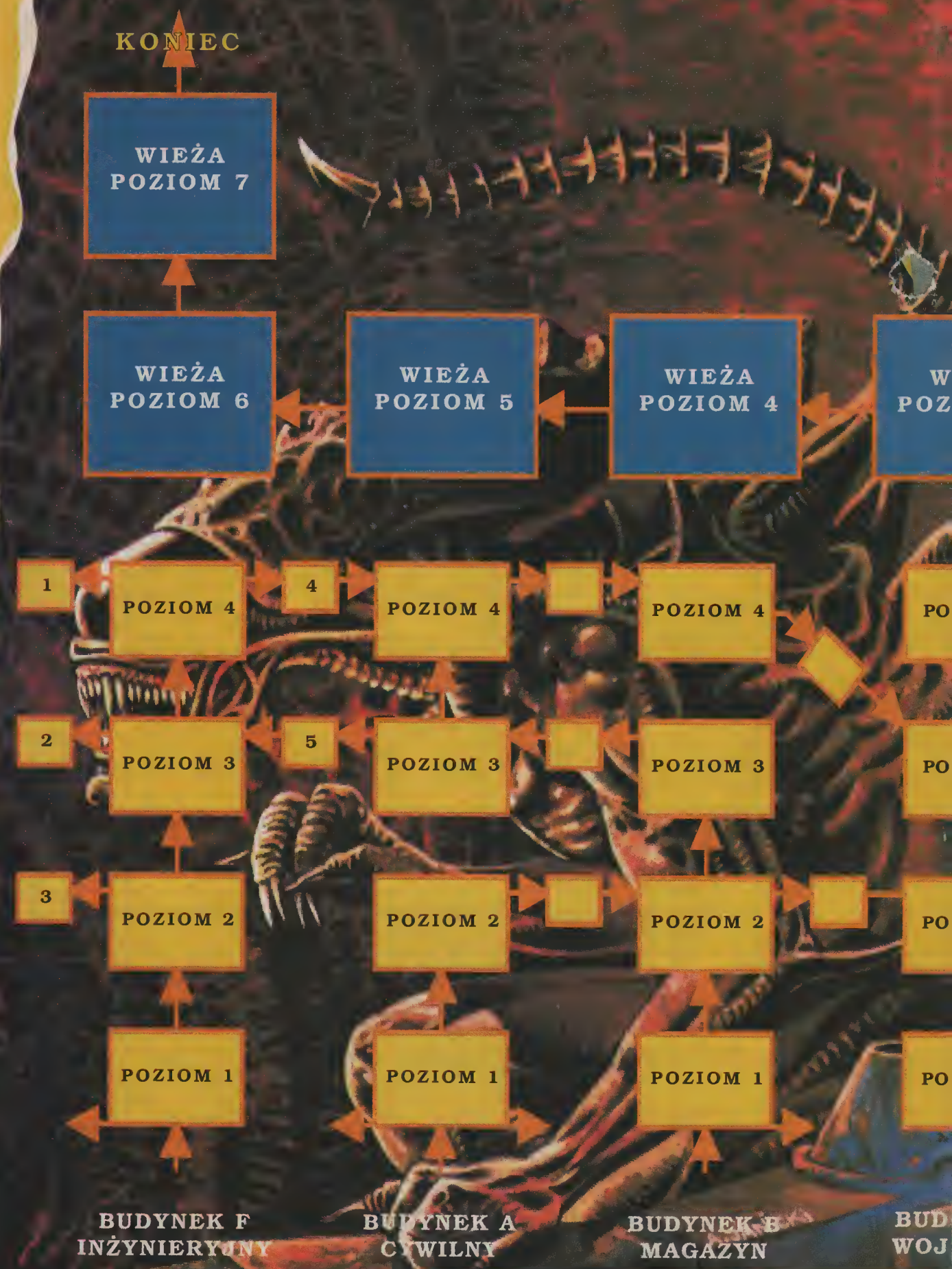
Publikujemy także spis kodów do poszczególnych poziomów, doradzamy jednak, aby korzystać z nich jedynie w razie absolutnej konieczności.

redakcja



BREED ASSAULT







**BUDYNEK C
SKOWY**

**BUDYNEK D
OCHRONY**

**BUDYNEK E
NAUKOWY**

**BUDYNEK F
INŻYNIERYJNY**



M SECRET M A OF THE A P SILVER P Y BLADES Y

Producent: SSI

Witam w trzeciej części cyklu *Forgotten Realms*. Nie chcę zanudzać Cię żadnym wstępem, ani inną przedmową, dlatego od razu pozwolę sobie przystąpić do rzeczy.

Akcja *Secret of the Silver Blades* rozgrywa się wokół Twojej walki z tajemniczymi stworzeniami nękającymi górnicze miasteczko New Verdigris. Siedzibą tych potworów zdaje się być kopalnia, którą jeszcze do niedawna eksploatowali mieszkańcy osady. Prawdopodobnie ci ostatni zbyt głęboko sięgnęli w poszukiwaniu szlachetnych kamieni i obudzili śpiące pod ziemią Zło. Tak mniej więcej wygląda sytuacja, gdy zjawiasz się w miasteczku.

Początek tej historii jest jednak znacznie bardziej odległy, gdyż sięga blisko 300 lat wstecz, kiedy to dwaj bracia, Oswulf - wojownik i Eldamar - mag, zbudowali nieopodal zamek. Wkrótce powstało obok górnicze miasteczko, gdyż otaczające je góry obfitowały w szlachetne kamienie, a okolica była spokojna. Miasteczko nazywało się Verdigris. Osada prosperowała znakomicie do czasu, gdy Eldamar, przerażony wizją swojej śmierci, postanowił zamienić się w Licha i szybko przystąpić do dzieła. Oswulf zdecydował temu przeciwdziałać. Zgromadził grupę wielkich wojowników, kapłanów i magów, którzy sami siebie nazywali SILVER BLADES.

Eldamar, który przybrał tymczasem imię Dreadlord, terroryzował okolicę z pomocą przywołanych przez siebie potworów. Verdigris podupadło.

Silver Blades po długiej walce pokonali w końcu Dreadlorda, jednak Oswulf nie mógł zdobyć się na uśmiercenie brata. Magowie i klerycy Silver Blades rzucili więc na zamek potężny czar, który skrył całą budowlę oraz dolinę, gdzie znajdowało się Verdigris, w olbrzymim lodowcu.

Kilku towarzyszy Dreadlorda, jak się wkrótce okazało, przetrwało katastrofę swojego Pana. Postanowili oni zniszczyć lodowiec. Założyli organizację zwaną Black Circle. Przez długi czas ich wysiłki były bezowocne i dopiero kilka lat temu udało im się naruszyć zaklęcie. Lodowiec zaczął topnieć. Wkrótce górnikom z okolicznych osad ukazała się stara kopalnia w Verdigris. Szybko założono w pobliżu nową osadę, New Verdigris i przystąpiono do ponownej eksploatacji bogatej ongiś kopalni. Kusząc wizją bogactwa, członkowie Black Circle podsunęli górnikom

myśl, aby zaczęli kopać głębiej. Ci prośbi ludzie, którzy nawet nie przypuszczali, kto stoi za Black Circle, chętnie się zgodzili. Ku ich przerażeniu, dokopali się zamkowych lochów, w których znaleźli dawno zapomniane potwory - i to żywe - gdyż trzymający je dotąd w okowach lodu czar został naruszony przez Black Circle.

Zrozpaczeni górnicy, którzy stanęli nagle w obliczu atakujących ich osadę potworów, postanowili zwrócić się o pomoc do starożytnej Studni Mądrości (Well of Knowledge). Wieść głosiła, że wystarczy wrzucić do niej dużą liczbę szlachetnych kamieni, a Studnia spełni każde życzenie i odpowie na każde pytanie. Górnicy wrzucili do niej wszystko, co mieli, a Studnia znalazła najlepsze wyjście z opłakanej sytuacji mieszkańców New Verdigris: w magiczny sposób przeniósła Cię, Drogi Herosie, do osady. Tyłe o tym, co działo się, zanim przystąpiłeś do gry. Teraz kilka słów o tym, co musisz zrobić.

Rozpoczynasz grę pozbawiony broni, więc najpierw powinieneś się uzbroić. Następnie teleportuj się do Well of Knowledge i oczyść z nieprzyjaciół cały obszar Studni. Wróć potem do miasteczka i zajmij się sklepem maga Marcusa, który jest na usługach Black Circle. Następnie wypraw się do ruin starego Verdigris i znajdź Amulet Eldamara, a także zniszcz Black Circle Headquarters (siedziba Black Circle). Gdy już to zrobisz, możesz zająć się kopalnią.

Jej pierwszy poziom zajmuje Świątynia Tyra. Mieszka tutaj jeden z ostatnich Silver Blades, krasnolud Derf Strongarm. Zleci Ci on zadanie odszukania ośmiu części OSWULF'S STAFF, czyli różdżki Oswulfa. Rozrzucone są one na różnych poziomach kopalni. Nie przedstawiłem tutaj ich map, gdyż zajęłyby całą objętość SGK, lecz pozwolę sobie tylko powiedzieć, w jakim kierunku należy się udać na poszczególnych poziomach kopalni, aby odnaleźć kawałki różdżki (licząc od góry):

Poziom I - W (zachód), P2 - W, P3 - W, P4 - S (południe), P5 - N (północ), P6 - W (tutaj spotkasz również Vale, Twoją towarzyszkę broni i wojowniczkę SILVER BLADES), P7 - S, P8 - S.

Po znalezieniu ostatniej części różdżki musisz udać się do Derfa, który połączy wszystkie kawałki w jedną całość. Różdżka umożliwi Ci wejście do zamku Dreadlorda. Na poziomie ósmym znajduje się również

teleport, który przerzuci Cię na poziom dziewiąty. Uważaj jednak, gdyż jest on uszkodzony i teleportacja kosztować Cię będzie 25-30 ran. Następnie, bez możliwości odpoczynku, będziesz musiał stawić czoła dzieściu Umber Hulkom. Na poziomie dziewiątym znajduje się magiczna przeszkoda blokująca ruch windy niżej. Znajduje się ona (przeszkoda) tuż przy szybie, więc nie powinieneś mieć kłopotów z jej znalezieniem. Zniszcz ją!

Teraz możesz użyć windy i opuścić się na poziom dziesiąty kopalni. Udaj się na wschód (E). Znajdziesz tam wejście do zamkowych lochów (Dungeon). Ukryte są w nich trzy klucze, których będziesz potrzebował w zamku.

Na pierwszym poziomie lochów znajduje się wejście do Western Ice Crevasses (Zachodnia Szczelina Lodowca). Jest to jedyna droga do wioski Lodowych Gigantów. W tym przypadku także postanowiłem nie rysować mapy, gdyż szczelina jest bardzo długa i jej mapa nie zmieściłaby się w SGK. Zamiast tego dokładnie podam, jak przez nią przebrnąć bez błędzenia.

ZACHODNIA SZCZELINA

Szczelina wije się i rzadko kiedy biegnie na wprost, niemniej Ty wciąż idź przed siebie. Mówiąc "idź przed siebie", mam na myśli, aby nie skręcać w boczne korytarze. Miniesz dwie odnogi: jedną z lewej, a drugą z prawej strony. Szczelina będzie miała kilka zakrętów. Zobaczysz kolejną odnogę po prawej stronie. Omiń ją. Niedługo spotkasz znajomą urzędniczkę z Phlan, która została uprowadzona przez pięciu BC Lords i trzech magów. Zabij ich.

Idź dalej prosto. Powinieneś minąć dwie kolejne odnogi z prawej strony. Wejdź w trzecią. Na jej końcu znajduje się teleport, który przeniesie Cię do lokacji (7) w Well of Knowledge. Podlecź się i wracaj.

Znów idź prosto (patrzac od strony teleportu) i skręć w lewo na rozwidleniu korytarza. Idź przed siebie. Powinieneś minąć dwie odnogi, które teraz będą po Twojej lewej stronie. Skręć w następną, którą zobaczysz po lewej. Idź znów prosto, a gdy korytarz rozwidli się, skręć w lewo. Dojdiesz do wioski Lodowych Gigantów. Tuż przed wejściem do niej znajduje się teleport do lokacji (14) w Well of Knowledge. Po przejściu przez wioskę (w której powinieneś pogadać z królem Lodowych Gigantów) staniesz na początku Wschodniej Szczeliny.

WSCHODNIA SZCZELINA

Idź prosto. Korytarz będzie się wiał, ale nie przejmuj się tym. Po lewej miniesz odnogę. Idź dalej. Szczelina rozwidli się. Korytarz na wprost zaprowadzi Cię do teleportu - lokacja (9) w Well. Korytarz położony na prawo od niego zaprowadzi Cię prosto do zamku. Po drodze miniesz dwie odnogi: jedną z prawej, drugą z lewej strony. Nie zwracaj na nie uwagi. Do zamkowej bramy będziesz się musiał przebić przez kordon otaczających ją potworów: trzy dorosłe Czerwone Smoki, następnie pięciu Cloud Giants, cztery młode Białe Smoki, a w końcu pięciu Castle Guards, czterech Legionaires i sześciu magów.

Gdy ich pokonasz, staniesz oko w oko z duchem Oswulfa. Wręczy Ci on kilka bardzo cennych magicznych przedmiotów. Jeśli chcesz iść dalej, musisz mieć przy sobie jego różdżkę.



KILKA BARDZIEJ INTERESUJĄCYCH POTWORÓW:

COCKATRICE - Nieduże, słabe i niezbyt dobrze opancerzone stworzenie. Może być jednak groźne, gdyż jego dotyk zamienia w kamień. Jeśli możesz, staraj się je załatwić magią lub bronią miotającą. Nie pozwól, aby jakiś Cockatrice zbliżył się do postaci z wysoką AC.

DRIDER - Stworzenie to występowało już w Pool of Radiance. Przypomnijmy więc, że ta mieszkanka ciemnego elfa i pajaka posiada całkiem szeroką gamę zaklęć oraz zębki wyposażone w jad. Walcząc z Driderami, staraj się już w pierwszej rundzie zranić ich tak dużo, jak to tylko możliwe. Zabezpieczy Cię to, przynajmniej na chwilkę, przed ich czarami.

GARGOYLE - Nieduży drapieżnik, którego zranić można tylko magiczną bronią. Upewnij się więc, że Twój wojownik są z nią wyposażeni. Gargoyle nie zadaje zbyt wielu ran, ale są groźne, gdyż zawsze działają w grupie.

MARGOYLE - Kamienny odpowiednik Gargoyle, jest jednak lepiej opancerzony i zadaje więcej ran. Również odporny na działanie "zwykłej" broni.

HELL HOUND - Podobne do wilka stworzenie rodem z piekła. Może zionąć ogniem, choć nie zadaje w ten sposób zbyt wielu ran, a ponadto wykrywa niewidzialne postacie.

IRON GOLEM - Jedne z najbardziej niebezpiecznych stworzeń w grze. Golem jest stworzeniem magicznym. Daje mu to niezwykłą odporność. Golema zranić może magiczna broń +3 lub więcej. Jest także odporny na magię z małym wyjątkiem: "Lightning Bolt" spowalnia ich ruchy, a "Fireball" leczy rany. Aby w miarę szybko pokonać Golema, rzuć na siebie czary "Enlarge" i "Haste".

MASTODON - futrzasty odpowiednik słonia. Jest niezwykle silny i zadaje olbrzymią ilość ran przy każdym trafieniu. Na szczęście można załatwić go magią. Mastodony atakują z reguły w towarzystwie Frost Giants.

UMBER HULK - Stworzenia te zamieszkują zwykle kopalnie. Ich oczy mają zdolność hipnotyzowania i dlatego może zdarzyć się, że członek Twojej drużyny nagle stanie bez ruchu lub nawet zaatakuje swoich towarzyszy.

PURPLE WORM - Wielkie robaki uzbrojone w trujące żądło. Dysponują olbrzymią siłą.

REMORHAZ - Szczególnie niebezpieczne stworzenie, gdyż za jednym zamachem może położyć nawet najtęższego wojownika. Jego olbrzymie rozmiary sprawiają jednak, iż z reguły tylko jeden Remorhaz może w danej chwili atakować drużynę. Wykorzystaj to.

MEGALO-CENTPEDE - Wielkie stonogi. Niegroźne, chyba że trafi swoim trującym kołcem. Mają niewiele HP i dlatego każdy pojedynczy "Fireball" powinien wykończyć je wszystkie.

GIGANCI:

a) **Frost** - Silni i głupi, te słowa najlepiej charakteryzują Lodowych Gigantów. Są odporni na mróz, czar "Ice Storm", jest więc na nie bezużyteczny.

b) **Fire** - Ogniści Giganci. Walcząc z nimi zrezygnuj z "Fireballa", gdyż są oni odporni na wysoką temperaturę.

c) **Cloud** - Dorównują siłą Storm Giants, natomiast innych gigantów traktują jako istoty niższego rzędu. Nie posiadają żadnych specjalnych uzdolnień.

d) **Hill** - Najmniejsi z gigantów. Porównując ich z innymi przedstawicielami tej rodziny, można powiedzieć, iż nie są groźni.

e) **Storm** - Najgroźniejsi giganci jacy staną na Twojej drodze. Zamiast glazów, ciskają w Drużynę "Lightningi". Walcząc z nimi powinieneś zawsze chronić swoich magów czarem "Globe".

SMOKI - Wszystkie smoki można podzielić na trzy rodzaje, tj. HATCHLINGS (pisklaki), SUB-ADULTS (młode) i ANCIENT (dorośle). Im smok jest starszy, tym większą siłą fizyczną dysponuje i tym więcej ran może zadać swoim oddechem.

a) **Red** - Czerwone Smoki zioną ogniem i są najgroźniejszymi przedstawicielami swojego gatunku w grze. Walcząc z nimi, chroń drużynę czarem "Resist fire".

b) **White** - Białe Smoki dysponują lodowym oddechem. Są nieco słabsze od swoich czerwonych braci, ale także niebezpieczne. Walcząc z nimi, chroń drużynę czarem "Resist Cold".

NOWE CZARY KAPLAŃSKIE

POZIOM 6

HARM - czar ten zadaje potworną ilość ran, zostawiając atakowanej nim postaci 1-4 HP.

HEAL - czar ten radzi sobie ze wszystkimi przypadkami chorób, ślepoty i magicznego skretynienia (czar FEEBLEMIND) oraz leczy wszystkie z wyjątkiem 1-4 HP rany danej postaci.

NOWE CZARY CZARNOKSIĘSKIE

POZIOM 6

DEATH SPELL - mówiąc prosto, zaklęcie to sprowadza natychmiastową śmierć na postacie, które znalazły się na jego drodze. Death Spell może zabić większą ilość słabszych stworzeń lub mniejszą silniejszych. Wybór zależy od Ciebie. Pamiętaj jednak, że czar ma mały zasięg i niewielki obszar działania.

DISINTEGRATE - bardzo przyjemny czar rozkładający daną postać na atomy. Wszystkie stworzenia (z wyjątkiem kilku odpornych na magię) muszą wykonać rzut obronny, aby sprawdzić, czy się przed nim obroniły. Jeśli nie uda im się to, przestają istnieć.

FLESH TO STONE - zaklęcie to zamienia w kamień. Atakowana postać musi wykonać rzut obronny, aby sprawdzić, czy się przed nim obroni.

GLOBE OF INVULNERABILITY - zaklęcie to chroni przed wszystkimi czarami z poziomów od 1 do 4.

STONE TO FLESH - zaklęcie o działaniu odwrotnym do FLESH TO STONE. Za jego pomocą możesz również ożywić postacie zamienione w kamień przez wzrok Meduzy i Bazylisków lub dotkniętych przez Cockatrice. Istnieje jednak prawdopodobieństwo, że odczarowana postać nie przeżyje szoku powtórnej metamorfozy. Zasadniczo, im wyższy współczynnik budowy fizycznej (CON) dana postać reprezentuje, tym większe ma szanse na przeżycie.

POZIOM 7

DELAYED BLAST FIREBALL - potężniejsza wersja 3-poziomowego FIREBALLA. Ma ona dalszy zasięg, obejmuje swym działaniem większy obszar i zadaje więcej ran. Dodatkowo uaktywnienie czaru można przesunąć w czasie.

MASS INVISIBILITY - czar o identycznym działaniu, co zaklęcie INVISIBILITY, z tą małą różnicą, że obejmuje swym działaniem wszystkich członków drużyny.

POWER WORD, STUN - czar ten powoduje całkowite oszołomienie danej postaci. Nie jest ona w stanie ani atakować, ani myśleć. Im słabsza postać, tym czar działać będzie dłużej.

CZARY DRUIDYCZNE

Dysponuje nimi RANGER, gdy osiągnie ósmy poziom. Część tych czarów pokrywa się z "normalnymi" zaklęciami magów i dlatego wspomnę tylko, iż Ranger może ich używać.

POZIOM 1

ENTANGLE - na obszarze działania tego czaru szybko wyrastają różnego rodzaju pnącza. Owijają się one wokół nóg stojących tam postaci i unieruchamiają je. Dostatecznie silna postać może się jednak wyrwać z sieci. Czar ma zasięg 8 pól, a obejmuje swym działaniem okrąg o promieniu 4 pól.

FAERIE FIRE - czar ten sprawia, iż dookoła danej postaci pojawia się świecąca obwódka. Pomaga to w walce, gdyż łatwiej wówczas trafić wroga. Czar działa nawet wtedy, gdy Twój cel jest niewidzialny.

INVISIBILITY TO ANIMALS - stajesz się niewidzialny dla zwierząt. Nie mogą to jednak być stworzenia magiczne lub inteligentne.

DETECT MAGIC - czar identyczny z wersją czarnoksięską.

POZIOM 2

BARKSKIN - czar ten utwardza Twoją skórę. AC obniża się wówczas o 1.

CHARM PERSON OR MAMMAL - identyczne działania, jak CHARM PERSON, z tym że obejmuje również ssaki.

CURE LIGHT WOUNDS - czar identyczny z wersją kapłańską.

BLACK CIRCLE I SIŁY ZAMKU:

BC Warlock - Mag - 8 poziom doświadczenia.
BC Necromancer - Mag - 10 poziom doświadczenia.
BC Wizard - Mag - 12 poziom doświadczenia.
Legion Wizard - Mag - 14 poziom doświadczenia.
BC Trooper - Wojownik - 8 poziom doświadczenia.
BC Veteran - Wojownik - 10 poziom doświadczenia.
BC Lord - Wojownik - 13 poziom doświadczenia.
Dread Guard - Wojownik - 13 poziom doświadczenia, ale jest lepiej uzbrojony.
Legionnaire - Wojownik - 14 poziom doświadczenia.

ZAMEK

Z pomocą map nie powinieneś mieć kłopotów z pokonaniem wszystkich pułapek, które zastawił na Ciebie Dreadlord. Uważaj tylko na Meduzę o imieniu Sargatha. Jest ona kasztelanem zamku. Jeśli wręczy Ci przypadkiem jakiś dokument, to nie czytaj go, ani tym bardziej nie podpisuj. Najlepiej zrobisz, od razu atakując Meduzę. To byłoby wszystko. Powodzenia.

Piotr Orcholski

ROLE-PLAYING



286



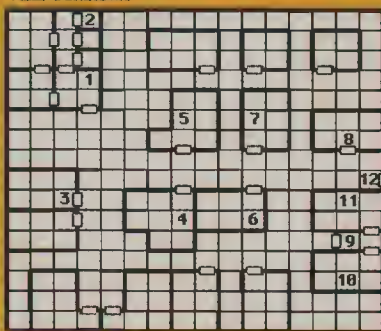
1 MB RAM



Atari ST



NEW VERDIGRIS



NEW VERDIGRIS (Nowy Verdigris)

- 1 - Dom burmistrza. Tutaj rozpoczynasz swoją przygodę. Otrzymasz też kilka magicznych przedmiotów.
- 2 - Teleport do lokacji (1) w Well of Knowledge.
- 3 - W tym budynku mieszka stary człowiek. Wpadaj go odwiedzić za każdym razem, gdy wracasz do miasta. Wzruszony, da Ci kilka ze swoich magicznych przedmiotów. Będą to między innymi "Scroll of Protection from Dragon Breath" oraz "Cloak of Displacement".
- 4 - Tutaj możesz przechowywać swoje przedmioty i pieniądze oraz wymieniać platynę na kamienie szlachetne (gems), które stanowią jedyną akceptowaną przez Well of Knowledge formę zapłaty za informacje.
- 5 - Tu możesz się przeszkolić.
- 6 - Świątynia, w której możesz się podleczyć - i to za darmo.
- 7 - Karczma. Dużo piwa i dziwnych opowieści.
- 8 - Sklep. Znajdziesz tutaj "niemagiczny" ekwipunek. Kup kanarki i lustra. Te pierwsze ostrzegą Cię przed gazem w szybach kopalni (ptaszki te są bardziej wrażliwe na "złe" powietrze i dlatego do wyciągnięcia nóżek wystarczy im mniejsza ilość gazu, niż Tobie), te drugie zaś stanowią znakomitą ochronę przed zamienającymi w kamień spojrzniętami Bazyliisków i Meduz.
- 9 - Sklep z artykułami magicznymi prowadzony przez czarownicę Marcusa. Ceny są tutaj nieprzezwyciężalnie wysokie, ale jest na to rada. Gdy zniszczysz już siedzibę Black Circle, pojawi się dodatkowa opcja "STAY", która pozwoli Ci wszuć burdę w sklepie i, zakładając że wygrasz, wypędzić Marcusa z miasta. Posunięcie to ma dwie zalety: po pierwsze znikną płatni zabójcy, których najemcą był Marcus, a po drugie znacznie spadną ceny w sklepie, gdyż mieszkańcy miasta, którzy przejmą interes maga, nie będą żądać tak wiele.
- 10 - Znajdziesz tutaj sześciu zabójców planujących na Ciebie następny atak. Bądź ostrożny, gdyż ich noże są zatrute i jedno trafie-

nie może oznaczać śmierci. Użyj czarów "Hold Person" i/lub "Hold Monsters", "Stinking Cloud", "Charm Person" i/lub "Charm Monsters". Gdy ich pokonasz, ataki zabójców ustaną.

11 - Spotkasz się tu z Marcusem. Na samym początku otrzymasz 30 ran od zastawionej przez czarodzieja magicznej pułapki. Marcus następnie zniknie, a Ty staniesz w obliczu trzech Cockatrice, dwóch Meduz i trzech Fire Giants.

12 - Wejście do ruin starego Verdigris.

- 1 - Wejście do New Verdigris.
- 2 - Opuszczona kopalnia. Nic tutaj nie znajdziesz.
- 3 - Legowisko młodego Czerwonego Smoka. Ma on w swoim skarbcu całkiem interesujące przedmioty.
- 4 - W tym korytarzu może spaść Ci na głowę kilka kamieni.
- 5 - Legowisko dorosłego Czerwonego Smoka, posiadacza Amuletu Eldamara, który wierzy mi, jest Ci niezwykle potrzebny.
- 6 - Główne wejście do siedziby Black Circle.
- 7 - Te drzwi pozostaną zamknięte dopóty, dopóki nie zniszczysz siedziby Black Circle.
- 8 - Tutaj spotkasz swoją znajomą z Phalan (ale tylko wtedy, gdy widziałeś już ją w siedzibie Black Circle). Ma kłopoty, więc pomóż jej.
- 9 - Wejście do kopalni. Jest ono pilnowane przez siły Black Circle. Za każdym razem, gdy pojawisz się tutaj, będziesz musiał walczyć z coraz silniejszym przeciwnikiem. Gdy zniszczysz siedzibę Black Circle, straż kopalni znikną.
- 10 - Tutaj możesz mieć kłopoty z kilkoma kapłanami.
- 11 - Starożytny skarb. Jeśli go kniesz, będziesz miał nieprzejemności z pilnującymi go kapłanami.
- 12 - Wejście do Szczeliny. Będzie ono zamknięte dopóty, dopóki nie zbadasz jej całej.

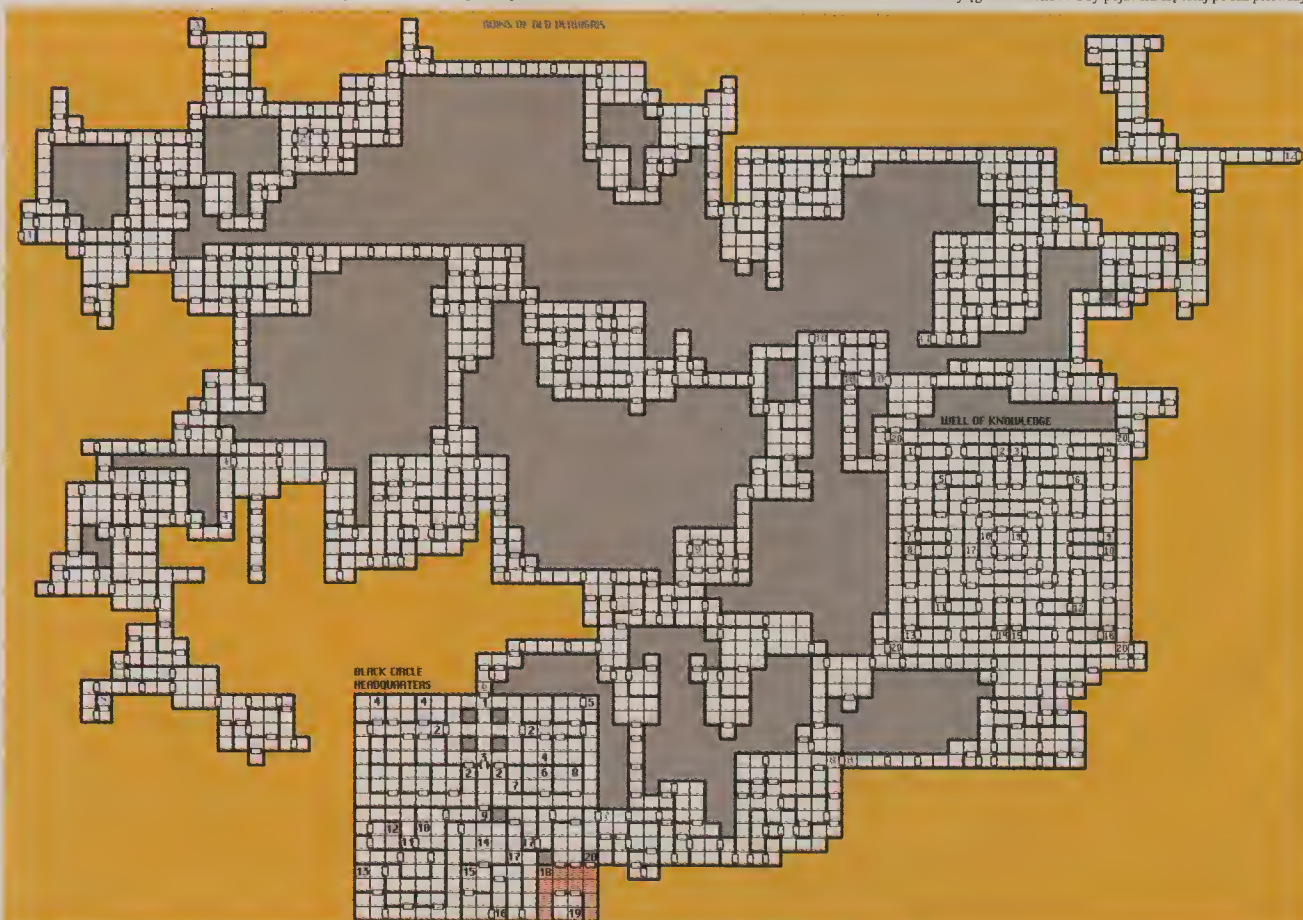
WELL OF KNOWLEDGE (Studnia Mądrości)

- 1 - Teleport do/z domu burmistrza New Verdigris.
- 2 - Teleport do/z legowiska jednego z dwóch smoków zamieszkujących ruiny starego Verdigris. Ten przechowuje w swoim skarbcu Amulet Eldamar.
- 3 - Teleport do/z tajemnego sanktuarium w siedzibie Black Circle, Inner Sanctum.
- 4 - Teleport do/z legowiska drugiego smoka.
- 5 - Teleport do/z Świątyni Tyra.
- 6 - Teleport do/z sanktuarium Dreadlorda.
- 7 - Teleport do/z teleportu położonego w Zachodniej Szczelinie.
- 8 - Teleport do/z ósmego poziomu lochów.
- 9 - Teleport do/z teleportu położonego we Wschodniej Szczelinie.
- 10 - Teleport do/z czwartego poziomu lochów.
- 11 - Teleport do/z drugiego poziomu lochów.
- 12 - Teleport do/z Grobowca Duszy (Vault of Soul) położonego w zamku Dreadlorda.
- 13 - Teleport do/z pierwszego poziomu zamku.
- 14 - Teleport do/z wejścia do wioski Lodowych Gigantów (Frost Giant Village).
- 15 - Teleport do/z dziesiątego poziomu lochów.
- 16 - Teleport do/z pokoju dowódcy Black Circle w siedzibie tej organizacji.

- 17 - Ten krąg zamieszkiwany jest przez osiem smoczych piskląt.
- 18 - Tutaj spotkasz trzy młode Czerwone Smoki. Ostrożnie z nimi, kilka ognistych dmuchnięć i zamieniasz się w przypaloną wołowinę. Podstawą walki jest tu czar "Resist Fire", który chroni przed wysoką temperaturą. Dobrze jest również rozproszyć drużynę tak, aby jej członkowie nie otrzymywali ran za każdym razem, gdy jakiś smok zionie ogniem. Reszcie mogą załatwić miecze oraz tradycyjne czary bojowe: "Fireball", "Magic Missile" i "Ice Storm".
- 19 - Tutaj znajduje się słynna Studnia Mądrości, za wiedzę której trzeba niestety słono płacić w kamieniach szlachetnych (gems). Pilnuje jej wielki Czerwony Smok, który chwilowo urządził sobie tutaj legowisko. Taktyka jak wyżej.
- 20 - Wejście do ruin starego Verdigris.

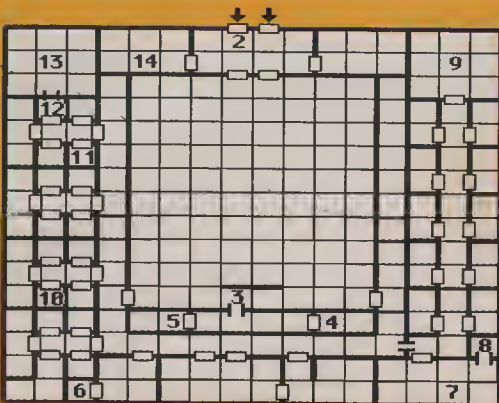
BLACK CIRCLE HEADQUARTERS (siedziba Black Circle)

- 1 - Główne wejście i straż: wojownicy oraz magowie (jeden i drudzy to osmy oraz dziesiąty poziom wtajemniczenia). Jeśli wcześniej nie zaatakałeś z Black Circle, to pozwól Ci odejść, ale skoro już tutaj jesteś, to czemu by nie zdobyć kilku punktów doświadczenia.
- 2 - Straż o składzie podobnym, jak w lokacji (1).
- 3 - Sekretne drzwi. Jeśli chcesz je otworzyć, musisz najpierw przeszukać ścianę ("Search" lub "Look"), a potem użyć klucza, który znajdziesz w lokacji (7).
- 4 - Pomieszczenia mieszkalne dla żołnierzy. Spotkasz tutaj straż o identycznym składzie, jak w lokacji (1).
- 5 - Znajdziesz tu list, który niebawem świadczy, że Marcus, mag z New Verdigris, należy do organizacji Black Circle.
- 6 - Sam dowódca Black Circle postanowi spotkać się z Tobą oko w oko. Jego siły to jeden BC Lord, trzech BC Veterans, czterech BC Troopers oraz dwóch BC Necromancers.
- 7 - Sypialnia szefa. Znajdziesz tutaj klucz potrzebny Ci do otworzenia drzwi w lokacji (3) oraz teleport wiodący do lokacji (16) w Well of Knowledge.
- 8 - Zbrojownia Black Circle. Zajrzyj do niej i rzuć czar "Detect Magic".
- 9 - Tutaj włączy się alarm.
- 10 - W tym pomieszczeniu spotkasz swoją znajomą urzędniczkę, która w POOL OF RADIANCE przydziela Ci poszczególne misje.
- 11 - Tutaj magowie Black Circle rzucają na Ciebie silny czar. Możesz spróbować zniwelować jego działanie ("Dispel"). Jeśli to Ci się nie uda, otrzymasz pewną liczbę ran.
- 12 - Ponownie natkniesz się tutaj na swoją znajomą.
- 13 - Magiczne usta spróbują krzykiem zawrócić Cię z Twojej drogi. Jeśli nie cofniesz się, staniesz w obliczu trzech BC Veterans, dwóch BC Lords, dwóch BC Necromancers oraz jednego BC Wizarda.
- 14 - Sala treningowa Black Circle. Skład drużyny przeciwnika jest nieco silniejszy niż poprzednio.
- 15 - Biblioteka. Przeszukaj ją.
- 16 - Wrody magowie rzucają na Ciebie czar iluzji. Jeśli nie obronisz się przed nim, otrzymasz pewną liczbę ran, a następnie staniesz w obliczu, tym razem prawdziwych, czterech BC Veterans i jednego BC Wizarda.
- 17 - Punkt kontrolny. Skład straży podobny, jak w lokacji (1).
- 18 - Wylegarnia smoków. Gdy pojawisz się tutaj po raz pierwszy,

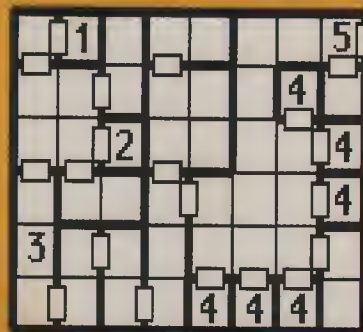




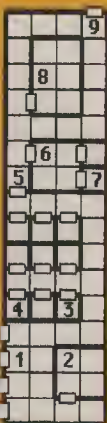
TEMPLE OF TYR



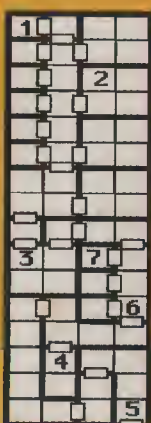
LEVEL 6



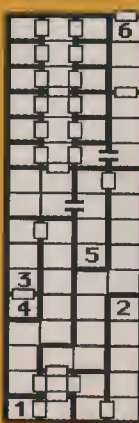
DUNGEON: LEVEL 10



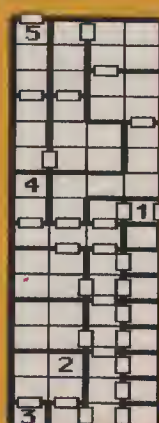
LEVEL 9



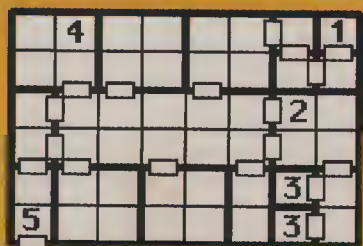
LEVEL 8



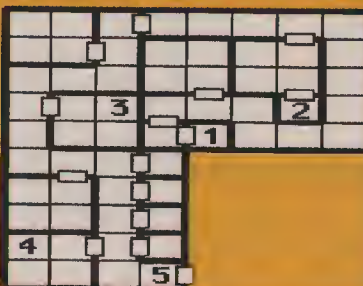
LEVEL 7



LEVEL 5



LEVEL 4



będziesz musiał stoczyć walkę z ośmioma smoczymi pisklętami. Każdy kolejny krok będzie Cię kosztował dodatkową walkę z 2-6 młodych. Wylegania przestanie działać, gdy zniszczysz Tajne Sanktuarium Black Circle (Inner Sanctum).

19 - Tajne Sanktuarium. Strzegące go siły składają się z: czterech BC Veterans, czterech BC Lords, trzech BC Necromancers i dwóch BC Wizards. Pokonując ich ostatecznie, rozbijesz organizację Black Circle, a tym samym jej siły przestaną strzec wejścia do kopalni w ruinach starego Verdigris.

20 - Magiczna siła nie pozwoli Ci przejść dalej dopóty, dopóki nie zniszczysz Tajnego Sanktuarium.

TEMPLE OF TYR (Świątynia Tyr)

- 1 - Postanówek Black Circle: osiem Displacer Beasts i osiem Minotaurów.
- 2 - Główne wejście do Świątyni.
- 3 - Tajne drzwi. Przyda Ci się tutaj czar "Knock".
- 4 - Magazyn przedmiotów liturgicznych.
- 5 - Skarbiec Świątyni. Bierz wszystko.
- 6 - Teleporter do lokacji (5) w Well of Knowledge.
- 7 - Zbrojownia i sala treningowa.
- 8 - Tajna zbrojownia. Wszystko jest Twoje.
- 9 - Ten pokój zamieszkuje Derf Strongarm. Jest on klerikiem, który opiekuje się Świątynią. Złoci Ci zadanie odnalezienia ośmiu kawałków różdżki Oswulfa (Staff of Oswulf) ukrytych na ośmiu kolejnych poziomach kopalni.
- 10 - Skrzynka z kosztownościami.
- 11 - Nie pamiętam, co się tutaj znajduje, ale sprawdź to pomieszczenie.
- 12 - Ukryte drzwi. Przeszukaj pokój ("Search").
- 13 - W tym pokoju znajdują się następne zamaskowane drzwi.
- 14 - dziesięć Minotaurów.
- 15 - Winda kopalni.

DUNGEON (lochy)

LEVEL 10

- 1 - Wejście do lochów. Tutaj po raz pierwszy spotkasz zamieszującego je szalonego ducha.
- 2 - Sześciu Driderów.
- 3 - W jednym z tych małych pomieszczeń, prawdopodobnie cel, znajdziesz więźnia. Niestety, ucieknie on na Twój widok.
- 4 - Tutaj wylądujesz, jeśli dasz się wciągnąć w pułapkę w zamku.
- 5 - Meduza i czterech Driderów. Jeśli nie chcesz zamienić się w kamień pod spojrzeniem meduzy, przydziel każdemu członkowi drużyny lustro.
- 6 - Tego pokoju pilnuje trzech magów i sześciu Driderów.
- 7 - Teleporter do lokacji (15) w Well of Knowledge.
- 8 - Dwie Meduzy i dwa Bazyliżki.
- 9 - Schody na wyższy poziom lochów. Jeśli spróbujesz wejść na nie, pojawi się znany Ci już szalony duch. Zada Ci pytanie. Jeśli nie udzielisz poprawnej odpowiedzi, będziesz musiał walczyć z jego Żelaznymi Golemami (Iron Golem). Są to jedne z najsilniejszych stworzeń w grze. Blisko 100 HP, olbrzymia siła i prawie całkowita odporność na magię, to tylko niektóre z ich zalet. Dodaj do tego fakt, iż czar "Fireball" leczy ich rany (!!!), "Lightning Bolt" tylko spowalnia ich ruchy, zaś zranic ich można tylko magiczną bronią, której bonus wynosi nie mniej, niż trzy. Za zabicie Żelaznego Golema otrzymasz oczywiście "sluszną" liczbę punktów, ale i tak będzie ich mniej, niż za rozwiązanie zagadki ducha. Tutaj odpowiedź brzmi: YOUR HEART.

LEVEL 9

- 1 - Schody na poziom dziesiąty.
- 2 - Wchodząc do tego pokoju, zobaczysz magów torturujących człowieka. To iluzja. Jeśli nie dasz się zwieść, zasadzka nieprzy-

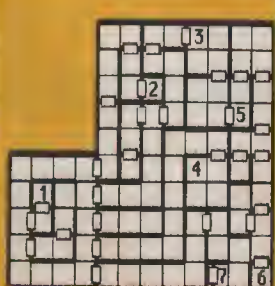
jaciół spali na panewce. W przeciwnym razie pierwszy ruch należy będzie do Twoich przeciwników: Meduzy, dwóch magów i pięciu Driderów. Po zakończeniu bitwy znajdziesz tutaj skarb.

- 3 - Pięć dwunastogłowych Hydr i skarb.
- 4 - Pułapka. Jeśli złodziejowi nie uda się jej neutralizować, otrzymasz od 2 do 20 ran. Za nią znajduje się skarb.
- 5 - Schody na poziom ósmy. Odpowiedź na zagadkę brzmi: YOUR WORD.
- 6 - Tutaj wylądujesz, jeśli wpadniesz do pułapki w lokacji (2) na poziomie ósmym.
- 7 - Tutaj się znajdziesz, jeśli wpadniesz do pułapki w lokacji (3) na poziomie ósmym.

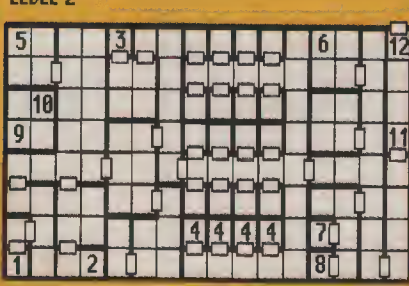
LEVEL 8

- 1 - Schody na poziom dziewiąty.
- 2 - Pułapka w podłodze. Jeśli do niej wpadniesz, znajdziesz się w lokacji (6) o poziom niżej.
- 3 - Sześć Bazyliżków i mag.
- 4 - Teleporter do lokacji (8) w Well of Knowledge.
- 5 - Pułapka w podłodze. Jeśli do niej wpadniesz, znajdziesz się w lokacji (7) o poziom niżej.

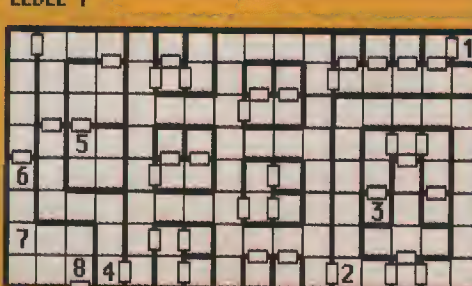
LEVEL 3



LEVEL 2

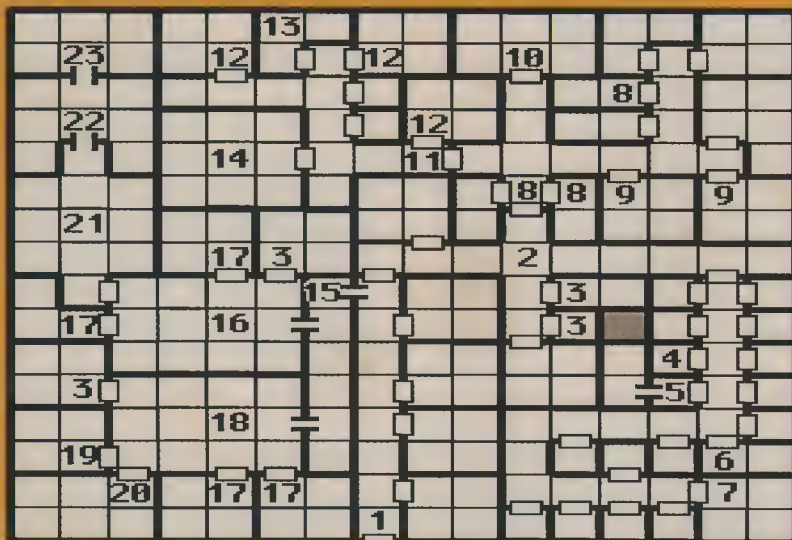


LEVEL 1





DRIDER BASE



6 - Schody na poziom siódmy. Odpowiedź brzmi: YOUR BREATH.

LEVEL 7

- 1 - W tym pomieszczeniu znajdują się schody prowadzące na poziom ósmy oraz wejście do bazy Driderów (Drider's Base).
- 2 - Pięciu Umber Hulków.
- 3 - Miedziany klucz, pierwszy z trzech, które musisz znaleźć. Nie zauważysz go jednak, jeśli nie masz przy sobie Amuletu Eldamara zabranego z legowiska smoka w ruinach starego Verdigris.
- 4 - Spokasz się tutaj ze Slinksem. Wskazane jest, aby z nim pogadać ("PARALAY"), gdyż może Ci udzielić kilku informacji. Z drugiej strony, za zabicie go otrzymasz wcale pokątną liczbę punktów, a potrzebne Ci informacje znajdziesz w tym opisie.
- 5 - Schody na poziom piąty. Hasło brzmi: RIVER.

LEVEL 6

- 1 - Schody na poziom siódmy.
- 2 - W tym pokoju staniesz oko w oko ze znajomym szalonym duchem. Uważaj, jego postać ukrywa pod sobą pułapkę. Jeśli ją zlokalizujesz, Twój złodziej będzie mógł ją zdemontować ("Dis-arm"). Znajdziesz w niej skarb.
- 3 - Trzech Umber Hulków.
- 4 - W jednej z tych cel znajdują się trzy meduzy.
- 5 - Schody na poziom piąty. Hasło brzmi: WATER.

LEVEL 5

- 1 - Schody na poziom szósty.
- 2 - Dwie Meduzy i cztery Ettiny. Tutaj spadniesz, jeśli dasz się złapać w jedną z zainstalowanych wyżej pułapek.
- 3 - Kolejny Slink.
- 4 - Trzy Driderzy, trzy Ettiny oraz skarb.
- 5 - Schody na poziom czwarty. Hasło brzmi: SILENCE.

LEVEL 4

- 1 - Schody na poziom piąty.
- 2 - Teleport do lokacji (10) w Well of Knowledge.
- 3 - Dwa Fire Giants i pięć Hell Hounds.
- 4 - Sześć Hydr pilnuje tutaj skarbu oraz drugiego klucza.
- 5 - Schody na poziom trzeci. Odpowiedź brzmi: WIND.

LEVEL 3

- 1 - Schody na poziom czwarty.
- 2 - Ukryta za iluzją pułapka w podłodze. Jeśli w nią wpadniesz, znajdziesz się w lokacji (2) na poziomie piątym. Tutaj znajdziesz także następny skarb.
- 3 - Kolejny Slink.
- 4 - Siedmiu magów i trzy Meduzy czają się tutaj w przygotowanej na Ciebie pułapce. Przy ich ciałach znajdziesz sporo interesujących przedmiotów.
- 5 - Ten korytarz pilnowany jest przez trzech Fire Giants i pięć Hell Hounds.
- 6 - Mała zbrojownia. Zajrzyj do niej, a następnie zabij pięciu Umber Hulków i sześć hydr.
- 7 - Schody na poziom drugi. Hasło brzmi: FIRE.

LEVEL 2

- 1 - Schody na poziom trzeci.
- 2 - Pięciu Umber Hulków.
- 3 - Pułapka. Możesz spróbować ją rozbroić ("Disarm").
- 4 - W jednej z tych cel trzymany jest niewidomy mag. Uwolnij go. W zamian da Ci on mapę do skarbu oraz słowo, które ten skarb objawi. Gdy spyta się, czy słyszysz Black Circle, odpowiedź przeczając ("AGAINST").
- 5 - Niedużego skarbu pilnuje tutaj sześć Hydr.
- 6 - Pięciu Fire Giants oraz trzech magów pilnuje ich.
- 7 - Tutaj znajduje się skarb, o którym mówi ślepy mag. Powiedz "NACACIA", aby go zdobyć.
- 8 - Teleport do lokacji (9). Przy pierwszym użyciu będziesz musiał stawi czoło siedmiu hydrom, a tuż po nich pięciu Umber Hulkom.
- 9 - Tutaj znajdziesz się, gdy użyjesz teleportu z poprzedniej lokacji.
- 10 - Teleport do lokacji (11) w Well of Knowledge.
- 11 - Znajomy szalony duch spróbuje Cię tutaj zaatakować po raz ostatni. Zacznie krzyczeć. Niestety, jego głos rani Twoje uszy i dlatego powinienś mu przerwać. Zaatakuj go.
- 12 - Schody na poziom pierwszy.

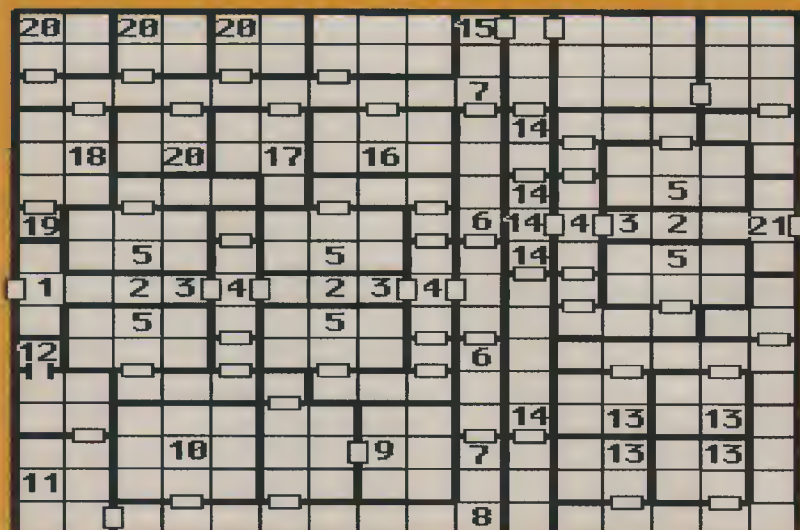
LEVEL 1

- 1 - Schody na poziom drugi.
- 2 - Sześciu Fire Giants i siedem Hell Hounds.
- 3 - Sześciu Fire Giants i sześciu magów próbuje rozbroić znajdujące się w tym pomieszczeniu drzwi (prowadzą one do zamku). Zabij całą ekipę. Drzwi nie zavrząci sobie głowy. Otworzyć je można tylko z drugiej strony.
- 4 - Siedem Ettins i pięciu magów pilnuje tych drzwi.
- 5 - Cztery Purple Worms pilnuje ostatniego z trzech kluczy.
- 6 - Spokasz tutaj uciekające w panice potwory. Nie zwróć na Ciebie uwagi, choćby nie wiem co robił. Na pewno musiały je wystraszyć...
- 7 - ...Purple Worms - a mówiąc ściślej, aż siedem tych sympatycznych zwierzątek.
- 8 - Wejście do lodowej szczeliny prowadzącej do zamku Eldamara.

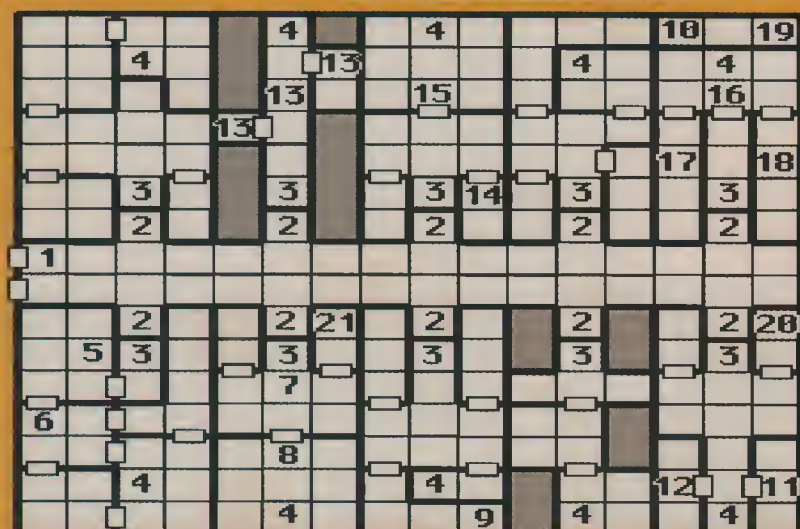
DRIDER BASE (baza Driderów)

- 1 - Gdy pojawisz się w tym miejscu po raz pierwszy, spotkasz nieznajomego wojownika. To Sir Deric. Zapropnuje Ci on swój udział w wyprawie, ale tylko na terenie bazy Driderów. Sir Deric poszukuje swoich towarzyszy broni, którzy wpadli w ręce nieprzyjaciół. Pomóż mu. Najpierw ulecz nieco jego ranę, daj mu jakąś wolną zbroję, miecz i tak dalej, a następnie zabij jego wrogów. Na koniec jedna uwaga dotycząca stosunków z Sir Dericem: jeśli będziesz chciał opuścić teren bazy przed odnalezieniem jego przyjaciół, odłączy się od Ciebie (niewdzięcznik!).
- 2 - Stoi tutaj Iron Golem. Gdy spyta się, kto jest Twoim panem. Odpowiedź: "DREADLORD".

FROST GIANT VILLAGE



CASTLE ENTRANCE





- 3 - W tych miejscach możesz odpocząć.
- 4 - Punkt kontrolny obsadzony przez sześciu BC Veterans.
- 5 - Tutaj leży skarb! Niestety, to tylko iluzja. Jeśli spróbujesz go wziąć, będziesz miał do czynienia z czterema Driderami i ośmioma BC Veterans.
- 6 - Chain Mail +3. Daj tę zbroję Sir Dericowi (o ile już mu jakieś nie dałeś). Na pewno będzie wzruszony.
- 7 - Pierwszy z przyjaciół Sir Derica. Przed śmiercią da Ci on magiczny klucz, który sprawi, że wszystkie ściany-iluzje będą świeciły, gdy się do nich zbliżysz.
- 8 - Punkt kontrolny obsadzony przez dziewięciu Driderów.
- 9 - W tych budynkach znajdziesz ośmiu Driderów.
- 10 - Kolejnych ośmiu Driderów.
- 11 - Punkt kontrolny obsadzony przez sześciu Fire Giants.
- 12 - W tych pomieszczeniach spotkasz po ośmiu Fire Giants topiących łód.
- 13 - Kojce dla ośmiu Hell Hounds.
- 14 - Kojce dla czterech dwunastogłowych hydr.
- 15 - Punkt kontrolny obsadzony przez ośmiu BC Veterans.
- 16 - Główne pomieszczenie reprezentacyjne. Ugości Cię w nim czterech magów, pięciu Driderów oraz sześciu BC Veterans.
- 17 - Te pomieszczenia to sypialnie magów. Przeszukaj je.
- 18 - Sześciu magów.
- 19 - Biblioteka. Przeszukaj ją.
- 20 - Laboratorium alchemiczne. Postępuj jak wyżej.
- 21 - Tutaj znajdziesz drugiego z towarzyszy Sir Derica. Był on (towarzysz) właśnie w trakcie składania z niego ofiary przez magów Black Circle. Uratuj go.
- 22 - Przedświecone do skarba. Uważaj, pilnuje go pięciu Iron Golems.
- 23 - Skarbice. Złup go.

FROST GIANT VILLAGE
(wioska Lodowych Gigantów)

- 1 - Wejście do wioski. Pilnuje go dziesięciu Lodowych Gigantów.
- 2 - Giganci z położonych wyżej strażnic - lokacja (5) - będą w tych miejscach obrzucać Cię glazami. Możesz temu zapobiec, zabijając ich.
- 3 - Wzmocnione drzwi. Trochę się namęczyś, zanim je otworzysz. Przy okazji, nadal będą Ci spadać na głowę glazy.
- 4 - Dziesięciu Gigantów.
- 5 - Strażnice. Zabij załogę, a Twoje kłopoty w lokacjach (2) i (3) ustana.
- 6 - Straże: czterech Gigantów i cztery Mastodonty.
- 7 - Straże: pięciu Gigantów i pięć Mastodontów.
- 8 - Straże: siedmiu Gigantów i siedem Mastodontów.
- 9 - Delicje: dziesięciu Remorhazów. Pamiętaj, że pojedynczy Remorhaz może za jednym zamachem przełknąć najtęższego wojownika, używaj więc raczej broni miotającej i czarów.
- 10 - Stajnia dla Mastodontów. Znajdziesz ich tutaj w sumie dwadzieścia plus ich opiekuna.
- 11 - Kwatery króla Lodowych Gigantów. Jest to jedyny przedstawiciel tego gatunku, dostatecznie inteligentny, aby Cię zrozumieć. Przekonaj go, że nie Ty jesteś odpowiedzialny za topnienie lodowca - domu gigantów - lecz Black Circle. Aby udowodnić, że mówisz prawdę, pomóż Lodowemu Gigantom w ich walce z karną ekspedycją Black Circle. Jej pierwsza część składa się z dziesięciu Fire Giants, natomiast druga to pięciu magów oraz pięciu BC Lordów. W każdej z tych bitew pomagać Ci będzie grupa Lodowych Gigantów. Gdy wygrasz, król uwierni Ci, a na dodatek wynagrodzi skarbem z lokacji (12). Dł tej pory Lodowi Giganci nie będą Cię niepokoić.
- 12 - Skarb.
- 13 - Tutaj ukrywają się kobiety i dzieci. Jeśli porozmawiasz z nimi, pomogą Ci oni/one dotrzeć do króla.
- 14 - Te korytarze pilnowane są przez strażę, w skład których wchodzi ośmiu Gigantów i osiem Mastodontów.
- 15 - Straże: sześciu Gigantów i sześć Mastodontów.
- 16 - Legowisko dziesięciu młodych Białych Smoków, z którymi giganci zawarli sojusz. Jeśli chcesz z nimi walczyć, zabezpiecz się najpierw czarem "Resist Cold".
- 17 - Kojce dla dwudziestu pięciu Worgów.
- 18 - Legowisko pięciu dorosłych Białych Smoków.
- 19 - Smoczy skarb.
- 20 - Mieszkania Gigantów.
- 21 - Wejście do Wschodniej Szczyliny.

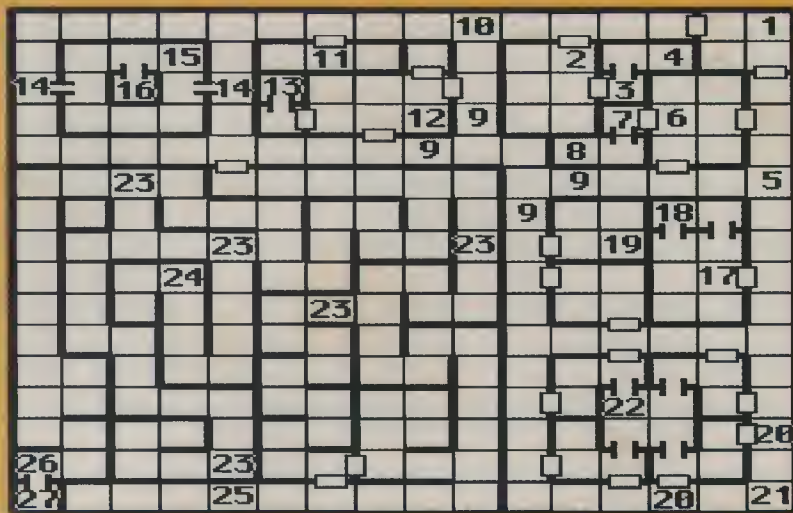
CASTLE ENTRANCE
(wejście do zamku)

- 1 - Wejście do zamku od strony Szczyliny.
- 2 - Te alkowy obracają się wokół własnej osi, umieszczając Cię w przyległych do nich lokacjach (3).
- 3 - Te alkowy również obracają się dookoła własnej osi, ale dopiero gdy przelaczysz dźwignię w lokacjach (4).
- 4 - Dźwignie służące do uruchomienia mechanizmu obrotowego w lokacjach (3).
- 5 - Dziewięciu Cloud Giants.
- 6 - Sześciu Cloud Giants i czterech Storm Giants.
- 7 - Dziewięć Meduz.
- 8 - Siedem Meduz i siedem Bazyliisków.
- 9 - Teleport do lokacji (10).
- 10 - Teleport do lokacji (9).
- 11 - Dziewięciu Driderów.
- 12 - Cztery magiczne przedmioty.
- 13 - Pulapki. Twój złodziej może je zdemontować ("Disarm").
- 14 - Pięciu Dread Guards oraz czterech Banite Priests (kapłanów).
- 15 - Siedmiu Dread Guards oraz siedmiu Banite Priests.
- 16 - Dsiem Meduz.
- 17 - Pięć Meduz i osiem Bazyliisków.
- 18 - Cztery Meduzy i sześć Bazyliisków.
- 19 - Schody prowadzące na środkowy poziom zamku.

MIDDLE LEVEL OF THE CASTLE
(środkowy poziom zamku)

- 1 - Schody prowadzące do Wejścia.
- 2 - Pięć Meduz, sześć Bazyliisków i cztery Cockatrice.
- 3 - Zasadzka. Zostaniesz tutaj zaskoczony przez czterech Driderów i sześciu Cloud Giants. Przygotuj się do tej walki należycie, gdyż tym razem rozpoczynają Twa przeciwnicy.
- 4 - Przeszukaj to pomieszczenie.
- 5 - Pulapka w podłodze. Postaraj się ją rozbroić.
- 6 - Sześciu Cloud Giants i sześciu Driderów.
- 7 - Dsiem dwunastogłowych Hydr.

MIDDLE LEVEL OF THE CASTLE

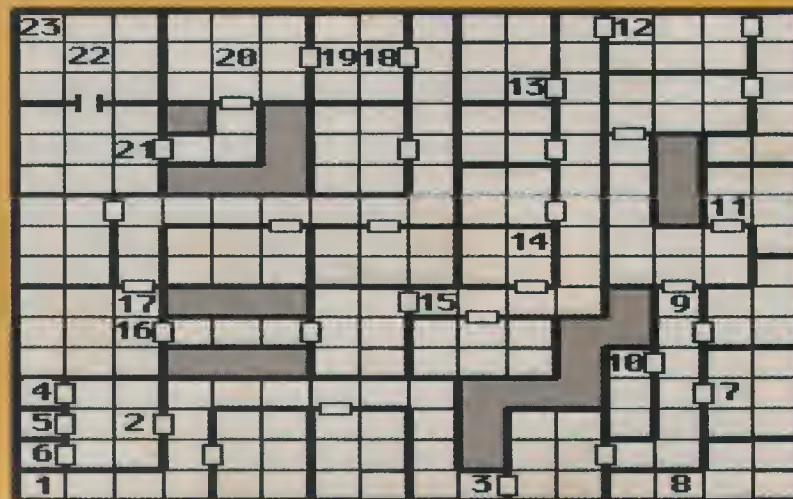


- 8 - Pięć dwunastogłowych Hydr.
- 9 - W tych miejscach możesz spotkać patrol składający się z sześciu Driderów, czterech Meduz i czterech Cockatrice. Przy jednym z ciał znajdziesz list z hasłem "STEELEYE".
- 10 - Kolejna pulapka.
- 11 - Siedmiu Storm Giants. Jest to bardzo niebezpieczna walka, gdyż rzucając przez Twoich przeciwników "Lightning" mogą odbijać się od ścian, powodując w drużynie prawdziwe spustoszenie. Magowie bezwarunkowo powinni rzucić na siebie zaklęcie "Globe of Invulnerability", a cała drużyna powinna być w pełni zdrowa.
- 12 - Dsiem Driderów. Postępuj jak wyżej.
- 13 - Przeszukaj ten pokój.
- 14 - Kolejne dwie pulapki.
- 15 - Aby przejść przez to pomieszczenie, potrzebujesz amuletu z lokacji (17). Inaczej będziesz musiał stawić czoło nieskończonej ilości Bazyliisków i Cockatrice.
- 16 - Skarb.
- 17 - Zasadzka - sześciu Cloud Giants. Przy ich ciałach znajdziesz amulet potrzebny Ci do przejścia lokacji (15).
- 18 - Kolejny skarb.
- 19 - Siedem dwunastogłowych Hydr.
- 20 - Tutaj ponownie spotkasz Sargathę. Spróbuj ona zmusić Cię, abyś za nią pobiegł. Nie rób tego! Lepiej zabij ją strząsając przyboczną składającą się z sześciu Storm Giants, czterech Cockatrice i czterech Meduz.
- 21 - W tym miejscu zakończył swoją pogoń za Sargath. Znajduje się tu pulapka. Jeśli przez przypadek uruchomiłbyś ją, znalazłbyś z powrotem przeniesiony do łochów.
- 22 - Stare laboratorium. Przeszukaj je cztery razy.
- 23 - Wszystkie te miejsca pilnowane są przez trzech Iron Golems. Jeśli powiesz "STEELEYE", nie zaatakują Cię.
- 24 - Pulapka. Nie ciągnij za dźwignię.
- 25 - Nie idź dalej.
- 26 - Dziewięciu Żelaznych Golemów pilnuje tego miejsca. Powiedz "STEELEYE", pomimo że magiczne usta będą podpowiadać Ci hasło "FDDL".
- 27 - Schody wiodące do sanktuarium Dreadlorda.

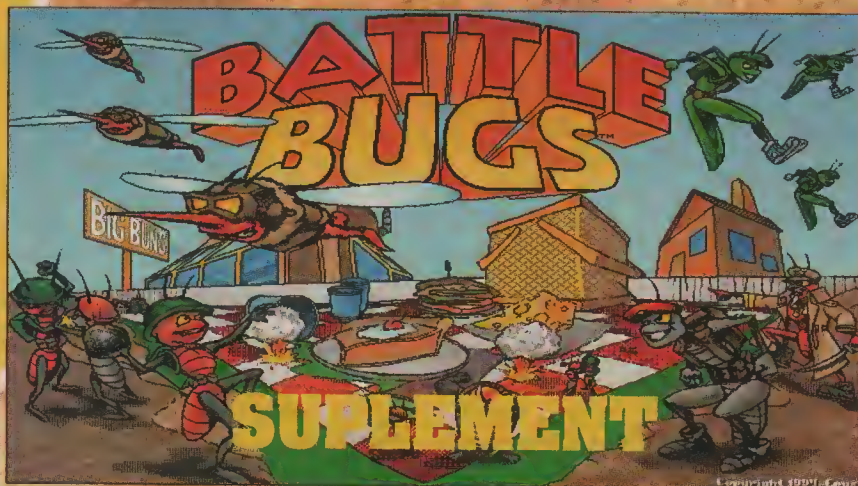
DREADLORD'S SANCTUM
(sanktuarium Dreadlorda)

- 1 - Schody prowadzące na środkowy poziom zamku.
- 2 - Dsiem Cloud Giants.
- 3 - Tutaj staniesz oko w oko z Dreadlordem lub raczej z jego

DREADLORD'S SANCTUM



- iluzją. Pozwól mu zaatakować, gdyż to zniszczy iluzję. Gdybyś to Ty zaatakował pierwszy, magiczna siła przeniosłaby Cię do pokoju 4,5 lub 6. 4-6 - W pomieszczeniach tych znajdują się wyjątkowo nieprzyjemne pulapki.
- 7 - Teleport do lokacji (8).
- 8 - Znajdziesz się tutaj okrążony przez sześciu Iron Golems oraz sześciu Driderów. Pilnują oni skarbu. Jeśli spróbujesz go dotknąć, zaatakują.
- 9 - Dtwórz te drzwi za pomocą czystej siły fizycznej (BASH).
- 10 - Teleport do lokacji (5) w Well of Knowledge.
- 11 - Czterech Iron Golems, sześć Cockatrices i pięciu Dread Guards.
- 12 - Aby otworzyć te drzwi, użyj srebrnego (SILVER) klucza.
- 13 - Pulapka. Możesz ją zneutralizować.
- 14 - Czterech nieruchomych Iron Golems. Zostaw je w spokoju, to i one nie Ci nie zrobią.
- 15 - Zagadka. Dpowiedz brzmi: "DSWULF".
- 16 - Sargatha, sześciu Dread Guards, cztery Cockatrices i czterech kapłanów urządził Ci tutaj gorące powitanie.
- 17 - Przy tych drzwiach użyj złotego (GOLD) klucza.
- 18 - Sześciu Dread Guards, cztery Meduzy, czterech kapłanów oraz wojownik uzbrojony w Long Sword +5, Girdle of Giant Strength, Plate +5 i Shield +5 zaszczyli Cię tutaj swoją obecnością.
- 19 - Aby otworzyć te drzwi, użyj miedzianego (BRASS) klucza.
- 20 - Sześć szesnastogłowych Hydr.
- 21 - W tym pokoju mieszka Dreadlord. Towarzyszy mu dziesięciu Storm Giants i sześciu kapłanów. Jest to najtrudniejsza bitwa w całej grze. Przed wejściem do tego pomieszczenia rzuć na siebie wszystkie możliwe czary ochronne: "Bless", "Prayer", "Globe", "Mirror Image", "Blink", jak również kilka o bardziej bojowym charakterze: "Haste" i "Enlarge". Gdy wejdiesz do środka, powinieneś zacząć od obrucenia wrogów "Fireballami" i "Ice Stormami", tak aby nie mogli oni czarować. Wojownicy powinni w tym czasie podojeść do Dreadlorda i zaatakować go wręcz, gdyż oprócz swojej naturalnej, bardzo niskiej AC, ma on do dyspozycji Ring of Invisibilty, Ring of Protection +3 i Cloak of Displacement.
- 22 - Vault of Soul (Grobowiec Duszy) - tutaj przechowywany jest klejnot, w którym Dreadlord umieścił swoją duszę. Pilnowany jest on przez strażników: dwunastu Iron Golems i sześć Meduz. Zniszczenie kamienia kończy grę.
- 23 - Teleport do lokacji (5) w Well of Knowledge.



Producent: Sierra

Gra **Battle Bugs** została już opisana, pardon, zrecenzowana w numerze 1/95 ŚGK. Teraz nadszedł czas na nieco dokładniejsze potraktowanie tej wspaniałej gry.

Sądzę, że masz już ogólne pojęcie o **Battle Bugs**. Sklerotykom przypomnam, że chodzi o przetrwanie w brutalnym świecie owadów, a dokładniej o zdobywanie pożywienia w ludzkich domach. Dowodzisz pewną liczbą owadów (kilkanaście rodzajów), które muszą zdobyć żywność przez wyeliminowanie konkurencji (czytaj: wrażliwych owadów). Celem walki może być na przykład paczka frytek czy też hamburger.

Przejdźmy teraz do pierwszego zagadnienia, którym jest

POCZĄTKOWE MENU

Obejmuje ono następujące polecenia:

ENLIST - po kliknięciu na tę opcję można wpisać swoje imię i rozpocząć grę (zostaniesz umieszczony w górnym ekranie);

TABLICA - wybór opcji i gracz lub 2 graczy;

KARTA KREDYTOWA - można tu uzyskać informacje o autorach;

EXIT - wiadomo co.

Po wybraniu opcji **ENLIST** przechodzisz do kolejnego menu:

CHOSSE BATTLE - wybór bitwy;

RAVIEV DECORATIONS - przegląd Twoich odznaczeń;

RESUME SAVED CAMPAGIN - wgranie zapisanej kampanii;

ENLISTMENT OFFICE - powrót do poprzedniego menu.

Po kliknięciu na **CHOSSE BATTLE** przechodzimy do następnego zagadnienia, jakim jest

BITWA

Przed bitwą następuje odprawa, na której dowiadujesz się o celu misji (np. chesseburger) i szczegółach terenu, na którym znajduje się żarcie. Po odprawie widzisz u góry szczegółową mapę bitwy, a na dole kilka innych rzeczy potrzebnych do kierowania owadami.

Na dolnej listwie znajduje się mały monitor posiadający pięć kanałów, które przełączasz dwoma przyciskami (w górę i w dół):

kanal 1 - pokazuje cały obszar bitwy z zaznaczonymi owadami i wyinkiem mapy, który jest u góry (oczywiście można go przesunąć);

kanal 2 - opisuje owady, które biorą udział w danej bitwie;

kanal 3 - wszelkie operacje dyskowe, tzn. save, load, restart i wybór nowej kampanii;

kanal 4 - pokazuje różne reklamy owadów;

kanal 5 - może pomóc pod warunkiem znajomości angielskiego.

Na monitorze są także przyciski służące do włączania/wyłączania muzyki oraz efektów dźwiękowych. Po przegraniu bitwy tam właśnie pokazują się dwa przełączniki, którymi można wybrać inną bitwę lub rozpocząć od nową tę, którą się przegrało. Obok znajduje się zegar odliczający czas, który pozostał do zakończenia bitwy. Kiedy klikniesz na swoim owadzie, pokazuje się mały diagram. Są tam rozkazy dotyczące ruchu (wystarczy wskazać cel, a owad dojdzie tam najkrótszą drogą), ataku (tutaj również musisz wskazać cel), wytęczenia ścieżki ruchu, rodzaju ruchu, oraz amunicji. Amunicja dzieli się na kilka rodzajów:

- bomby, kamyki służą do unieszkodliwiania chodzących owadów,

- rakiety mogą być pomocne w zabiciu latających owadów,

- sery pomogą w, hmm..., czasowym "upojeniu" przeciwników (zobacz sam).

Biorąc pod uwagę powyższe informacje, można zająć się planowaniem strategii podczas bitwy. Najpierw radzę dokładnie przyjrzeć się swoim wrogom, później zobaczyć cel misji, a następnie opracować odpowiednią taktykę, wydać rozkazy i kliknąć na zegarkowym włączniku, który startuje lub zatrzymuje upływ czasu. Należy to powtarzać aż do zwycięstwa lub porażki. Pamiętaj przy tym, że





nawet jeśli przegrasz jakąś bitwę, zawsze możesz ją zacząć od nowa. Komputer prawie zawsze postępuje według tego samego schematu i łatwo z nim wygrać. Jednym problemem jest tutaj czas. W każdej bitwie masz kilka atutów, którymi mogą być np. amunicja posiadana przez jakiegoś owada czy też choćby jakiś specjalny owad. Ogólnie rzecz biorąc, równanie na tę grę wygląda następująco: odpowiednie użycie własnych atutów + znajomość słabych punktów przeciwnika = wygranie danej bitwy.

Aby było Ci nieco łatwiej wyszukać silne i słabe strony wroga, podam teraz rzecz niezbędną do tego rodzaju analizy, to znaczy

OPIS OWADÓW

Jest ich kilkanaście rodzajów. Te, które biorą udział w bitwie, można obejrzeć dokładnie i z opisem na monitorze (kanał 2). Zasadniczo dzielą się one na trzy rodzaje:

- chodzące, np. mrówka (ant), stonoga (pillbug);
- skaczące, np. pasikonik (grasshopper);
- latające, np. pszczoła (bee), Moskita (mosquito).

Każdy owad ma dwa współczynniki:

- **ATAK** odzwierciedla jak wielkie straty w energii możesz zadać przeciwnikowi,

- **OBRONA** decyduje o szybkości spadania energii w czasie zaangażowania w walkę.

Poza tym ma on także dwa paski (widoczne po najejaniu na niego), ewentualnie jeden:

- **REKAWICA BOKSERSKA** oznacza żywotność owada,

- **BŁYSKAWICA** pokazuje energię potrzebną do latania, gdy spadnie ona do zera, owad może już tylko chodzić (należy dokonać zmiany w diagramie formy ruchu).

Czas na szczegóły, nie będę jednak charakteryzował wszystkich owadów, lecz przedstawię tylko poszczególne "rodziny". Wyjaśnię jeszcze, że pod pojęciem "rodzina" rozumiem grupopodobne rodzaje owadów. Są to:

1. **MRÓWKI** - do tej "rodziny" należą: mrówka-żołnierz, doktor (może uleczyć z ran) oraz dowódca (w zasięgu jego głosu wszyscy sprzymierzeni zyskują wsparcie powiększające ich atak i obronę);

2. **BUGI** - nazwa pochodzi od angielskiego słowa bug (owad). W tej "rodzinie" znajdują się m.in. stonoga (niezła w ataku i obronie), "wodnik" (wolno chodzi, ale bardzo dobrze tłucze przeciwników);

3. **LATAJĄCE** - do tej "rodziny" należą: pszczoła, moskit, ćma (potrafi przenosić własny oddział drogą powietrzną).

4. **INNE** - przynależy tu reszta owadów, np. modliszka (niezła w walce), pasikonik (o parametrach ATAK 8, OBRONA 1), kilka rodzajów pajaków itp.

Generalnie są to wszystkie "rodziny" owadów występujących w grze.

Aha, zapomniałem wspomnieć, że jedyne owady, które potrafią rzucić amunicją, są stonogi oraz mrówki.

Po zwycięsko zakończonej bitwie następuje uhonorowanie tych, którzy przeżyli bitwę. Oczywiście, wśród nich znajdujesz się także Ty (w końcu jesteś mrówką), lecz Ciebie odznaczy Twoja królowa. Później wybierasz kolejną bitwę i tak w kółko.

Masz już prawie wszystkie wiadomości potrzebne do zwycięstwa, pora więc na

ZAKOŃCZENIE

Battle Bugs stanowi (na razie) jedyne i niepowtarzalne połączenie czystej strategii z humorem w dawce zapakowanej nawet najwybredniejsze gusta. Oczywiście, wiem, że dla typowych strategów gra podejmująca taki temat może wydawać się dziwna, tym niemniej im w szczególności polecam **"Bitwę owadów"**. Nie trzeba dowodzić czołgami, żeby być generałem. Czasem wystarczy kilka nędznych robaczków.

Tomasz Dominiak

PS. To, co widzisz w **Battle Bugs**, być może dzieje się teraz w Twoim domu. Sprawdź, czy gdzieś nie leży coś do jedzenia! Jeśli nie, zatroszcz się o to. Po co biedactwa mają głodować. Kończę już, bo za chwilę będzie kolejna odprawa.



STRATEGICZNA

80%

PC

386
4 MB RAM
VGA



Między nami, graczami...

Jeszcze nie tak dawno, bo zledwie rok temu, jeśli pojawiła się jakaś nowa gra, już na pierwszy rzut oka można było powiedzieć: "to jest symulacja" albo "to jest zręcznościówka". To były piękne czasy, które bezpowrotnie odeszły w przeszłość. Dzisiaj klasyfikacja nie jest już taka prosta i oczywista. Co druga gra zawiera elementy kilku gatunków, nie wspominając o tych, które są wszystkim na raz czyli strategiczno-logiczno-zręcznościową przygodówką roleplaying z elementami symulacji lotniczej. W tych ostatnich produkcjach najczęściej prowadzisz kampanię wojenną pionami szachowymi, które przemierzają podniebne przestrzenie krainy baśni, zdobywając po drodze różne cenne przedmioty i nawałając do wszystkiego, co się rusza i woła: "mamusiu!".

Oczywiście, przesadzam, ale czy tak bardzo? Weźmy taki Magic Carpet. Czyż to nie właśnie to, o czym piszę? Zręcznościowo-strategiczny rolplej oparty na zasadach symulacji. Wszystkiego po trochu, a nawet jeszcze więcej. Co gorsza, wcale nie jest to wyjątek. Zaraz za tym tytułem "kroczy" na przykład strategiczno-logiczna - zręcznościówka pt. Battle Bugs, a potem przygodowo-strategiczno-zręcznościowy rolplej pt. Burntime. Za nimi natomiast podąża cała czereda innych, pomniejszych dziwadeł.

Żeby było jasne, wcale nie krytykuję krzyżówek. Jeśli są one wykonane ciekawie i proponują porcję doskonałej zabawy, wypada się z nich tylko cieszyć (wspominane przeze mnie tytuły do takich akurat należą), gorzej jednak, gdy rynek opanuje chłam, a że opanu-

je - wątpliwości nie mam. Dlaczego? Bo reguła jest taka, że najpierw powstaje arcydzieło (lub genialny pomysł na coś, w tym przypadku na krzyżówkę międzygatunkową), a zaraz potem rusza cała masa jego naśladowców, którzy zazwyczaj cechują się skłonnością do przesady. Wystarczy przyrzeć się procesowi, jaki miał miejsce w przypadku Doom. Najpierw był on, wielki i niepokonany, a zaraz potem pojawiło się całe mnóstwo mutacji, które jedną lub dwiema innowacjami pozornie dodawały coś do tematu, ale tak naprawdę były tylko bladym cieniem pierwowzoru. Iron Assault, CyClones, System Shock, Heretic czy Rise of the Triad - każda z tych gier wabi obietnicą nowych, rewelacyjnych doznań, niespotykaną fabułą, ciekawymi rozwiązaniami, a w rezultacie po kilku, najdalej kilkunastu minutach grania okazuje się, że to Doom, tylko trochę lepszy graficznie. Co więcej, ze zdziwieniem dostrzega się, że choć gra się świetnie, to jednak czegoś tu brakuje - tak, atmosfery! No cóż, mimo najszczerzych chęci, naśladowcy są tylko naśladowcami i z reguły nie potrafią natchnąć swojego dzieła "tym czymś", co posiada oryginał (na tym wpadali nawet najgenialniejsi fałszerze obrazów). W tym miejscu należy zaznaczyć, że nie wszyscy naśladowcy Doom dali się zapędzić w ten ślepy zaułek. Niewątpliwym rozwinięciem pomysłu są Descent i Dark Forces, przy czym pierwszy dodaje trzeci wymiar, zaś drugi jest wynikiem niezależnych prac.

Wracając jednak do tematu krzyżówek, powodów ich powstawania można znaleźć wiele. Po pierwsze, jest

to doskonały sposób na zwiększenie liczby odbiorców (strategiczny rolplej będą przecież kupować zarówno miłośnicy strategii, jak i fanteści), a co za tym idzie - także dochodów ze sprzedaży. Po drugie, jest to bardzo wygodny sposób tworzenia gier, gdyż nie trzeba przejmować się kompletnie żadnymi ograniczeniami gatunkowymi i jeśli przykładowo prowadzenie kampanii wrześnieowej (gra strategiczna) będzie polegało na układaniu pasjansa (gra logiczna), to zawsze można powiedzieć, że tak miało być, niby dla dowcipu, a w ogóle, że jest to program tylko dla inteligentnych. Po trzecie, chwilowo skończyła się pula pomysłów na fabułę, a właściwie wyobraźnia twórców gier, zaś najlepszym wyjściem z takiego impasu jest sięgnięcie do starych, wypróbowanych wzorców i wzbogacenie ich o nowe elementy. Ten sam proces i z tych samych powodów zauważalny jest zresztą także w literaturze, muzyce i plastyce, gdzie rzecz nazywana jest mądrze mianem postmodernizmu (oczywiście uogólniając, bo tam zjawisko to jest znacznie bardziej skomplikowane).

Oczywiście, można przystopować - my nie musimy kupować wszystkiego jak leci, zaś twórcy nie muszą tworzyć na kopy. Ale czy to jest w ogóle możliwe? Firmy software'owe są gotowe uczynić wszystko, aby zaszokować i w ten sposób przyciągnąć uwagę ewentualnego nabywcy, a my z reguły dajemy się na to nabrać. Kto by się zresztą nie dał? W końcu sam proces kuszenia nas, czyli reklamy produktu, pochłaniania obecnie co najmniej połowę na-

kładów finansowych przeznaczonych na stworzenie gry. Dzięki temu uzyskuje się potem większy lub mniejszy zysk. Tak, tak, tu chodzi o pieniądze - i to o duże pieniądze.

Co taki zalew krzyżówek oznacza dla nas, szarych graczy? To proste, ale i przerażające. Skoro ich klasyfikacja stanie się niemożliwa, bo przecież zawierać będą wszystkiego po trochu, z pewnością utrudni to orientację w nowościach i ewentualny wybór gry dla siebie. Jedynym odnośnikiem będzie grafika, a to już jest bardzo groźne zjawisko - wszak znamy przykłady gier doskonałych pod względem graficznym, a jednocześnie fatalnych jeśli chodzi o fabułę czy grywalność. Już teraz można zauważyć pierwsze objawy nadchodzącego chaosu. Wymienię choćby grę Ishar 3, której ocena, wstępnie bardzo wysoka, po redakcyjnych dyskusjach spadła o kilkadziesiąt procent (pisze o tym zresztą w swoim artykule pt. "Uwaga: Kicz!" Szymon Grabowski). Według reklam, miał to być przecież rolplej, a okazało się, że to jedynie przygodówka w klimacie fantasy z elementami zręcznościowymi!

Tak oto dobrnęliśmy do końca dzisiejszej pogadanki. Ponurej, przyznaję, ale jednocześnie pouczającej - przynajmniej taką mam nadzieję. Teraz będzie się można spokojnie przygotować i w razie konieczności odeprzeć najazd kiczowatych krzyżówek. A dla niedowiarków mam osobne przesłanie, równie szczere, jak wszystko to, co tu dotychczas napisałem - moi drodzy, obym był w błędzie!

Gracz



DARTS

Producent: Avalon

Ze względu na tematykę **Darts** to nietypowa gra sportowa, gdyż dotyczy zawodów rzucania lotek w tarczę.

Gra jest dość wiernym symulatorem tego typu sportu. Realistycznie odtworzono samo rzucanie w tarczę, które jest znacznie utrudnione, gdyż celownik, który reprezentuje lotka, jest bardzo niestabilny. Podczas gry następuje seria rund, w których każde miejsce na tarczy jest inaczej punktowane. Dokładne zasady rozgrywania kilku możliwych wariantów gry znajdują się w instrukcji programu (naturalnie, oryginalnego).

Najlepiej naturalnie jest zagrać na dwóch graczy, ale standardowo gra oferuje zawody z komputerem. Warto tutaj wspomnieć, że komputer gra bardzo dobrze i trudno z nim wygrać.

Pod względem pomysłu gierka prezentuje się ciekawie. Grafika jest nieźle opracowana, gorzej z efektami dźwiękowymi. Myślę, że ogólnie biorąc **Darts** Wam się spodoba. W szczególności zaś polecam ją tym, którzy sami lubią grać w lotki.

Paweł Waliszko



Rally Simulator

Producent: Avalon

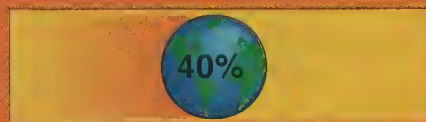
Mike długo i niecierpliwie czekał na tę chwilę. Jego żółty lamborghini był już na chodzie, a z rur tego pojazdu raz po raz wychodziły kłęby czarnego dymu. Wreszcie wystartowali. Mike zwracał uwagę tylko na cztery rzeczy: ile miał paliwa, jaki był stan jego samochodu, co miał przed kierownicą i ilu przeciwników go wyprzedziło. Z ogromnym hukiem trzy samochody wyjechały za linię startu i pomknęły dalej...

Cóż, sama gra nie prezentuje się okazale. Nic dziwnego, przecież jest to konwersja ze Spectruma, a więc wiadomo, że grafika będzie bardzo cieniutka i pozwala jedynie zorientować się "who is who", ale dobre i to.

Jako główne atuty podwyższające i tak przeciętną ocenę można podać: muzyczkę (niestety, tylko na początku gry) oraz bardzo płynny scrolling (dla niezorientowanych - przesuwanie się ekranu podczas jazdy). I to wszystko.

Na zakończenie przestrzegam panów z **Avalonu**, chociaż pewnie i tak mnie nie posłuchają, przed wypuszczaniem na rynek tak kiepskiej gry. A jeśli już to zrobią, to szybkie wyprodukowanie jakiegoś hitu na C-64, bo ten tylko obniża markę firmy i zraza klientów.

Tomasz Dominiak





UWAGA: KICZ!

W tym miejscu chciałbym ostrzec Cię przed ewentualnym zakupem gier, które nie zasługują na swoją cenę. Krótko mówiąc, przeczytaj ten tekst, zanim coś kupisz. Proszę Cię także o głosy w tej sprawie - pisz, które gry pozytywnie zrecenzowane na łamach ŚGK nie podobają Ci się (i dlaczego). Jesteśmy tu przecież po to, aby pomagać. Jeżeli sam poczułeś się oszukany - napisz do nas i ostrzeż swoimi uwagami innych.

SHAQ FU



...jest pierwszą grą, przed którą chciałbym Cię przestrzec. Zajmuje ona aż siedem dysków, tak więc powinna być raczej w porządku. Ale to tylko pozory.

Podobnie jak każdy inny wytwór *Ocean*, tak też i *Shaq Fu* nie ma programu instalującego na dysku twardym. Może autorzy stwierdzili, że jest on niepotrzebny, bo przecież i tak nikt nie będzie chciał trzymać tego tytułu na "twardzieli", co w sumie pokrywałoby się z rzeczywistością.

Cała gra jest praktycznie obrazą możliwości komputerów 32-bitowych (*Shaq Fu* testowałem w wersji na AGA). Małe postacie, tragiczna animacja (i jej skokowość), denny dźwięk itd. Po prostu smutek. Owszem, postaci do wyboru jest kilka, lecz wydaje mi się, że po kilku rundach jakkolwiek z nich zresetujesz grę i zniesiesz ją z powierzchni dyskiety (można je wykorzystać na miliona lepszych zastosowań).

Acha, w kwestii dyskietek: dyskoteka (czytaj: żonglowanie dyskami) jest tak upiorna, że jeżeli nie zatrudnisz sobie kogoś do pomocy, ryzykujesz nerwicę i śmierć z wycieńczenia.

Osobiście wydaje mi się, iż śmiesznym jest przyrównywanie czegoś takiego do *Mortal Kombat 2* czy nawet do *Rise of the Robots*. Obie te gry (a szczególnie *Mortal Kombat 2*) mają klasę - rzecz, której tak brakuje *Shaq Fu*.

Krótko mówiąc, wytwór ten jest nie tylko obrazą możliwości komputera; jest również obra-

zą potencjalnego nabywcy. *Shaq Fu*? Wydaje mi się, że raczej powinna nazywać się "Shaq Tfu"!

SHADOW FIGHTER



... to kolejna gra, która nie zostanie wyniesiona do niebios. O ile typ programów rozrywkowych, który prezentuje sobą *Shadow Fighter* był jeszcze do zgryzienia powiedzmy pięć, sześć lat temu, o tyle dzisiaj jest to czyste nieporozumienie.

Podobnie jak *Shaq Fu*, *Shadow Fighter* istnieje (na razie) tylko w wersji na AGA (Amiga 1200/4000), lecz i w tym przypadku wydaje mi się, że pięćsetka może spokojnie coś takiego zdławić.

Mimo wszystko *Shadow Fighter* nie jest aż tak denny, jak *Shaq Fu*. Przede wszystkim masz lepszą animację. Cztery dyski to zawsze mniej niż siedem, więc masz także zdecydowanie mniej żonglowania. Poza tym jest program instalujący na twardej dysk. Ale ogólnie rzecz biorąc *Shadow Fighter* bez cienia wątpliwości najciekawiej się nie prezentuje.

ISHAR 3



"W tej sytuacji wypada dać programowi najwyższą notę, choć tak naprawdę powinien on dostać ocenę w rodzaju 150%. Tyłko że podziałki brakuje". To cytuję z opisu tej gry w jednym z numerów naszego pisma. A ja mówię - bzdura! Mimo, że przetrzymałem słabiutkie pod względem animacji intro (klatka, następna!, klatka, następna!), z każdą sekundą robiło mi się coraz

słabiej. W momencie ukończenia gry cierpiałem już na iszarofobię, objawiającą się straszliwymi drgawkami (takimi, jakie przedstawiają wszelkie postaci w mieście, hłehle!).

Tak, to ładnie, że na każdym rogu ulicy stoi jakiś pałant. Ale to nie wystarcza!

- O, jest pacholek! - krzyczy wojowniczy X.

- To podejdź do niego, bęc-wale i pieprznij mu w gębę; może ma jakie złotko - niemal chórem składa mu komendę drużyna.

Po pięciu minutach zziąpany X pada przy drużynie.

- Walę go, kurde, a on nic; nawet "dzień dobry" nie odpowie - mówi.

- Bo jak, pacanie jeden, dzień może być dobry, kiedy ktoś Ciebie zobaczy? - retorycznie stwierdza kapłan Y.

- Chcesz ty w szczękę?
- Dobra, dobra, idź, spróbuj go pozyskać do naszej paki.

Rezultat taki sam, jak poprzednio.

- Podaj mu rękę, debil!

- Nie pamiętasz, że ja straciłem dwa tygodnie temu, gdy usiłowałem dotknąć to, co najlepsze dla mężczyzny!

Oj, bieda, może czary?!
NIEEEEEEE!

Okay, może coś się im tam w kodzie zepsuło, może jakiś wirus. Zapuszczam więc VirusZ II 1.12 i... żadnego robala nie znajduję. Dziwne.

Włączam grę raz jeszcze i idę w jakiegokolwiek inne miejsce. O kurde, ale rycerzyk. Temu muszę koniecznie dać po mordzie. Spokojnie, jeszcze tylko parę metrów, jeszcze krok. I KRASZ, BUM, BANG! Rezultat? Wojownik X, zamiast kopnąć rycerzyka w twarz, wpada w psie g... Rycerzyk jest chyba niematerialny, bo nawet najpotężniejsze czary na niego nie działają - słowem istny skurczybyk.

Próbuję jeszcze raz... O, jest jakiś duszek z jarzącymi się ślipiami i w płaszczku. Podchodzę raz, podchodzę drugi - nic. Podchodzę trzeci raz i duszek mówi:

- W mieście jest "n" tawern, z których polecam wam "1" i "2".

- Po tym wyglądzie można wnioskować - wojownik X mu

na to - że jesteś ich stałym klientem.

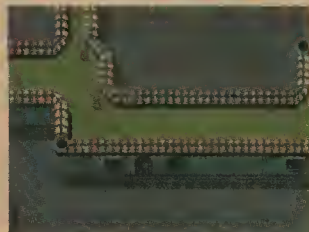
- Masz w zupełności rację - duszek pokraśniał, słysząc coś, co uznał za "pochwałę".

- Hola, hola! My nie żartujemy z TOBĄ, my żartujemy z CIEBIE - dodaje X, po czym cała drużyna wpada w ryk.

Nie muszę chyba nic dodawać.

Uwaga: dialogi są moim wtrąceniem, w grze nie występują - przyp. Wykłęty.

CANNON FODDER 2 RISE OF THE ROBOTS



W tym miejscu chętnie bym również naprawił wielki błąd hobbita Froda ze stycziowego numeru ŚGK, dotyczący oceny *Cannon Fodder 2*. Może i na pierwszy rzut oka wyglądała ona na tyle solidnie, aby jej te 95% przyznać, lecz bez wątpienia po zobaczeniu okropnych "fioletowych poziomów" przypuszczam, że hobbit zaczął żałować swej zbyt pochopnej oceny.

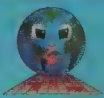
Chętnie bym również zredukował procenty przyznane *Rise of the Robots* (powiedzmy - o dwadzieścia). Grafika i animacja nadal są świetne, lecz reszta - oj, cieniutko. Ale taka już jest specyfika recenzji - trzeba pisać "na ciepło", inaczej po prostu wypada się z branży.

PRZY OKAZJI

Nie będę wyrażał swoich opinii w temacie *Blade of Destiny*, gdyż wszyscy dokładnie wiedzą, jak wielką sympatią darzę tę grę. W każdym razie daję frakcji "przeciw" jeden miesiąc na przeproszenie mnie, Froda, Merry'ego i wszystkich naszych Czytelników za stwierdzenia jednego ze swoich przedstawicieli odośnie *Blade of Destiny* w numerze 11-12/93. A jeżeli nie...

Kończąc już niniejszy tekst i licząc na Twoją wypowiedź, pospiesznie zakładając szary kaptur i odchodząc w nieznane, żegna Cię ten, który został...

WYKŁĘTY I ZAPOMNIANY



LOGICZNE

1. TETRIS
2. PUSH OVER
3. BLOCK OUT
4. CHESSMASTER 3000
5. BATTLECHESS 2
6. GEAR WORKS
7. CLIK - CLAK
8. THAURUS
9. INCREDIBLE TOONS
10. SAPER



ZREĆZNOŚCIOWE

1. MORTAL KOMBAT 2
2. SENSIBLE WORLD of S.
3. HERETIC
4. DOOM 2
5. DETATH MASK
6. TOP GEAR 2
7. RISE of the ROBOTS
8. ALLADIN
9. LION KING
10. MORTAL KOMBAT

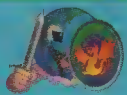


PRZYGODOWE

1. MENTOR
2. KAJKO i KOKOSZ
3. GOBLINS 3
4. UNIVERS
5. KINGS QUEST 6
6. The HAND of FATE
7. ANOTHER WORLD
8. BLOOD NET
9. FLASHBACK
10. EKSPERYMENT DELFIN

NAJLEPSZE z Najlepszych

Czy odpowiada Ci ta lista?
Jeśli nie, to napisz i podaj swoje trzy
najlepsze gry w każdej kategorii.



ROLE PLAYING

1. LEGACY of SORASIL
2. ISHAR 3
3. DRAGON LORE
4. ROBINSONS REQUIEM
5. HEIMDALL 2
6. HIRED GUNS
7. BLADE of DESTINY
8. MENZOBERANZAN
9. SPACE HULK
10. AMBERMOON



SYMULACYJNE

1. SUBWAR 2050
2. WING COMMANDER 3
3. GUNSHIP 2000
4. TFX
5. COMBAT AIR PATROL
6. ARMOUR GEDDON 2
7. MEGARACE
8. TIE FIGHTER
9. DAWN PATROL
10. OVERLORD



STRATEGICZNE

1. The SETTLERS
2. UFO - ENEMY UNKNOW
3. CIVILIZATION
4. THEME PARK
5. SABRE TEAM
6. PANZER GENERAL
7. MASTER of MAGIC
8. REUNION
9. LORD of the REALMS
10. COLONIZATION



MIASTO Z KOMPUTERA

Było to dawno, dawno temu, w czasach, gdy na świecie nie znano jeszcze ani komputerów, ani telewizji. Ludzie dopiero co "zeszli z drzew" i nie wiedzieli nawet, jak ze sobą rozmawiać. Jednak kiedy głód zaczął się im dawać we znaki, rozpoczęli żmudny proces tworzenia cywilizacji.

Na początek zaczęli się gromadzić i organizować wspólne polowania. Utworzyli się małe plemiona, które mieszały w szalasach i ziemiankach. Plemiona te nie miały jednak stałego miejsca pobytu. Kiedy zasoby żywności wyczerpały się w danym miejscu, przenosili się oni w inne. Tak było przez dobre parę tysięcy lat. Wówczas pewien bardzo mądry człowiek, przywódca jednego z plemion, który miał już dość ciągłego wędrowania z miejsca na miejsce, postanowił wybudować sobie chatę. Miała ona być dla niego schronieniem na resztę życia. W ślad za tym człowiekiem poszli jego towarzysze. W ten sposób powstały pierwsze osady, w których zajmowano się krawiectwem i stolarstwem, a także łowieniem ryb i zbieraniem grzybów.

Czas płynął nieubłaganie i ludzie szybko się rozmnażali (bo co mieli w końcu robić?). Kiedy zaczęło im znów brakować żywności, postanowili ruszyć trochę mózgowicami. Efekt był znakomity. Do zasług cywilizacyjnych można było dopisać kolejne umiejętności - rolnictwo oraz hodowlę. Tym razem żywności zabraknąć już nie mogło.

Jak mówi stare przysłowie, im dalej w las, tym więcej drzew. Wkrótce zaczęły rosnąć jak grzyby po deszczu grody, osady i miasta. Trzeba się było uporać z takimi problemami, jak zagospodarowanie ziemi, brak mate-

riałów na budowę czy chociażby choroby i epidemie. Sytuacja nieustannie zmuszała naszych poczciwych przodków do najstraszniejszej czynności życiowej - myślenia. Wciąż musieli znajdować nowe rozwiązania swoich problemów i ciągle korzystali z pomocy matki natury. Tak wymyślano genialne wynalazki, dzięki którym ludzie mieli nowe zajęcia. Niektóre przetrwały do dziś, inne zaś przepadły w odchłani przeszłości.

Dzisiaj miastom zaczęło brakować miejsca na budowę nowych mieszkań i fabryk, pojawiły się też takie problemy, jak bezrobocie czy zanieczyszczenie środowiska. To tylko namiastka tego, z czym muszą walczyć współcześni politycy. Niestety, nie wiedzą oni najlepiej, jak się z tym wszystkim uporać (co można stwierdzić, wysłuchując choćby wypowiedzi naszych postów). Może uda się to Tobie.

W 1989 roku firma Maxis wypuściła na rynek grę, która podbiła wszelkie rekordy popularności. Po dziś dzień ma ona swoje grono wielbicieli. Niejednokrotnie znajdowała się na pierwszych miejscach list przebojów. Z pewnością już się domyślasz, że mowa tu o **SIM CITY**.

Celem gry jest zbudowanie miasta i odpowiednie administrowanie nim. I co w tym trudnego, zapytasz, przecież to zadanie dziecinnie proste. Tak, proste, ale tylko z pozoru, a już ktoś wcześniej dobrze powiedział, że pozory mylą. Pewnie, że łatwo byłoby zbudować takie miasto, gdyby do dyspozycji miało się nieskończoną ilość gotówki i na świecie nie byłoby trzęsień ziemi, huraganów i innych klęsk żywiołowych. Na szczęście, programiści z firmy Maxis nie byli aż tak dobroduszni. W końcu co

by to była za satysfakcja z ukończenia gry, w której nawet trzylatek osiągnie sukces. Nie ma tak lekko. Aby trochę bardziej urozmaicić grę, dodano takie zagadnienia, jak ustalanie podatków i dotacji. O tych ostatnich należy szczególnie pamiętać. Musisz tak pokierować losami swojego miasta, aby jego mieszkańcy czuli się w nim bezpiecznie i dobrze. Bezpieczeństwo możesz zapewnić budując posterunki policyjne, a także zwiększając dotacje przeznaczone właśnie na kochanych panów w mundurach. Warto też przeznaczać spore sumy pieniędzy na służbę drogową (konserwacja dróg) i na straż pożarną (mniejsza ilość pożarów - szybsza reakcja). Oczywiście, nie możesz zapomnieć o kilku obiektach, które uczynią Twoją przyszłą metropolię atrakcyjniejszą. W którymś momencie bez wątpienia postawisz stadion, port lotniczy lub rzeczny. Co do podatków, to nie możesz pozwolić sobie na zbyt ich zawyżenie, gdyż może to spowodować niezadowolenie wśród "mieszkań", co w konsekwencji doprowadzi do opuszczenia przez nich domów (co za ludzie!).

Jeżeli dotychczas nie grałeś w tę grę, wówczas pamiętaj, aby nigdy nie lekceważyć komunikatów wyświetlanych przez komputer. Lepiej nie pytać, do czego może to doprowadzić.

Dla tych, którzy wolą pójść na łatwiznę, proponuję wcisnąć klawisz Shift i wpisać FUND, a na koncie znajdzie się 10.000 \$. Jest jeszcze kilka innych trików w tej grze, o sobiście jednak nikomu nie polecam uciekania się do takich metod. Cóż to za satysfakcja?

Podsumowując **SIM CITY**, można śmiało powiedzieć, że jest to jedna z lepiej (jeżeli nie najlepiej) dopracowanych gier stra-

tegiczno-ekonomiczno-administracyjno-kalkulacyjnych.

Grafika może nie stoi na najwyższym poziomie, ale nie wpływa to na atrakcyjność programu. Najważniejsze w tej grze jest to, że jej obsługa nie sprawia nikomu większych trudności (przynajmniej nikt się nie zniechęci). Myślę, że programu tego nie trzeba zbyt mocno reklamować, gdyż i tak wszyscy o nim słyszeli. **SIM CITY** jest grą klasyczną, którą każdy szanujący się burmistrz powinien mieć w swojej kolekcji. Najprawdopodobniej gra ta będzie żyć wiecznie, i to nie ze względu na nostalgię, którą jest przez wielu darzona, lecz przez to, że jest naprawdę świetnym "symulatorem miasta".

W polu "miejskich gier strategicznych" niewątpliwie bardzo zasłużyła się firma Bullfrog. Pierwszym i prawdopodobnie największym (jeśli nie brać pod uwagę Syndicate) hitem tej firmy była gra **POPULOUS**. Jako gracz wcielasz się w postać olimpijskiego boga - syna Zeusa. Czy przypadkowo przeczytałeś "olimpijskiego boga"? Nie, to pomyłka. Powinno być "boga, który chciałby zostać bogiem olimpijskim". Jak wiadomo z mitologii, Zeus napłodził bardzo wiele ziemskich dzieci i wcale nie miał zamiaru uznać ich nieśmiertelnymi. Aby udowodnić swą godność bycia "jednym z olimpijczyków", musisz przejść bodaj tysiąc etapów. Polegają one na walce z innymi bóstwami, za pomocą energii życiowej uzyskiwanej dzięki modłom wyznawców. Oczywiście, wobec takiego stanu rzeczy musisz zapewnić dobrobyt i spokój swoim ludziom, a gnębić i zabijać poddanych przeciwnika. Poza możliwością atakowania wroga własnymi ludźmi, pustoszenia





terenów wichurami i piorunami, w którymś momencie będziesz miał możliwość przyzwania herosa. Będzie on bardzo skutecznie (i inteligentnie) palił, mordował i zabijał, aż... zabraknie mu sił.

Po gigantycznym powodzeniu tego tytułu na rynku gier Bullfrog postanowił kontynuować opowieść o bogach, wypuszczając jeszcze dwa inne programy z tej serii. **POPULOUS 2** miał w sobie wszystko to, co powinien mieć każdy dobry sequel - lepszą grafikę, lepszy dźwięk, znacznie więcej boskich czarów. Poza tym komputer gra zdecydowanie inteligentniej, no i można się połączyć przez modem, by grać z kolegą. Trzecia część **POPULOUS** to nic innego jak data-disk. Poza grafiką (niewiele jak różniącą, ale wcale nie lepszą) i stopniem trudności (wyższym) praktycznie nic się nie zmieniło.

Po niewątpliwych sukcesach takich gier, jak **SIM CITY** czy **POPULOUS**, pojawiło się wiele nowych pomysłów dotyczących gier strategicznych, a raczej strategiczno-ekonomicznych. Wśród nich znalazła się gra o niewdzięcznej nazwie **UTOPIA - THE CREATION OF NATION**, którą wypuściła firma Gremlin Graphics wraz z Celestial Software pod koniec 1991 roku.

Koncepcja gry była już znana - budowa miasta. Eee, odezwie się ktoś, przecież to już było. Owszem było, ale (zawsze jest jakieś "ale") nie w tej formie. Nigdy dotąd nie pojawiła się gra, która dawałaby szanse zasiedlania planet kosmicznych.

Grę rozpoczynasz będąc w posiadaniu kilku podstawowych budynków. Na samym początku najważniejsze jest to, abyś

się odpowiednio uzbroił, gdyż na planecie nie jesteś sam. W późniejszym czasie możesz rozpocząć budowę kopalni i fabryk. Nie należy także skąpić kasy na laboratoria. To przecież dzięki nim odkryjesz wiele wynalazków. Jeżeli uda Ci się opanować całą planetę, możesz już przestać rozwijać się w kierunku militarnym, a na pierwszym planie postawić sprawy gospodarcze kolonii.

Pewnie teraz myślisz, że to koniec z problemami. Niestety (albo na szczęście), sprawa opanowania planety jest tylko namiastką wszystkich problemów. Możesz tutaj wymienić wszystkim już znane: bezrobocie, strajki, brak mieszkań, żywności oraz innych podstawowych środków do życia. Ponadto możesz spotkać się z takimi zagrożeniami, jak spadające meteoryty, trzęsienia ziemi, zaćmienia słońca itp. Programiści przewidzieli zapewne powstanie gry **ELITE**, masz bowiem możliwość handlowania z kosmicznymi kupcami. Gra zawiera jeszcze sporo innych zagadnień.

Podsumowując **UTOPIĘ**, warto podkreślić całkiem przyzwoitą grafikę (dość duże wrażenie robi zaćmienie słońca) i nie mniej przyjemne efekty dźwiękowe. Trochę gorzej jest z obsługą programu. Mimo wszystko warto sprawdzić, czy **UTOPIA** to naprawdę utopijny pomysł.

Inny hit tego okresu to gra pt. **GLOBAL EFFECT** firmy Millennium. Proponowany przez nią sposób prowadzenia rozgrywki zasługuje za szczególną uwagę, gdyż był to pierwszy program, który traktował nie o jednym mieście, ale o całym ich systemie na całej planecie!

Z pozoru gra wydaje się skomplikowana, a nawet miejscami niejasna w swoich zasa-

dach, wystarczy jednak nieco nad nią posiedzieć, aby nie tylko szybko się przyzwyczaić do obsługi podstawowych opcji, ale także zacząć rozwiązywać poszczególne misje.

Zacznijmy od tego, że **GLOBAL EFFECT** oferuje kilka podstawowych scenariuszy, w których musisz uporać się z takimi problemami, jak efekt cieplarniany, brak surowców, zlodowacenie, skażenie itp. Poza tym możesz też grać w świecie wygenerowanym według własnoręcznie podanych parametrów. Na tym jednak nie koniec, gdyż gra daje możliwość grania samemu, przeciw komputerowi lub przeciw partnerowi (modem). O ile wcześniej podane scenariusze dotyczą pierwsze sposoby grania, o tyle rozgrywka z przeciwnikiem toczy się w dwóch kategoriach kampani: kampania gospodarcza (kto osiągnie wyższy stopień rozwoju) lub kampania militarna (kto kogo zniszczy).

Z grubsza rzecz ujmując, gra polega na rozbudowaniu infrastruktury miejskiej - poczynając od mieszkań i farm, poprzez fabryki i elektrownie, a kończąc na kanalizacji i oczyszczalni ścieków. Obiektów tych jest znacznie więcej, ale nie miejsce tu, aby je wszystkie wymieniać. Oczywiście, nie wystarczy wymyślić i zbudować miasto - trzeba je jeszcze "utrzymać", tak aby mieszkańcy mogli w nim żyć i pracować. Przeciw sobie ma się trzęsienia ziemi, susze, huragany, wrogie miasta itp. Kiedy stanie pierwsze miasto, przychodzi czas na drugie, potem na trzecie i tak niemal w nieskończoność, pilnując przy tym, aby zachować - uważa! - równowagę ekologiczną na planecie.

Podsumowując **GLOBAL EFFECT**, należy wspomnieć, że być może gra nie jest tak rozbudowana, jak **SIM CITY**, ale wystarczająco ciekawa, aby się nią zainteresować. Poza tym w historii gier komputerowych jest to pierwszy produkt, który tak poważnie potraktował temat ekologii. Nie będzie przesadą, jeśli powie się o **GLOBAL EFFECT**, że program ten powinien być programem obowiązkowym nie tylko dla "Zielonych", ale w ogóle dla wszystkich (odgrywanym np. w szkole na lekcjach przyrody).

CAESAR - o tej grze było swego czasu głośno, chodzą bowiem słuchy, że jest to jeden z nielicznych programów rozrywkowych odwołujących się do czasów Imperium Rzymskiego. Owszem, istniał już **CENTURION**, ale nie był on tak rozwinięty, a poza tym zdecydowanie większy nacisk kładł na sprawy militarne i problem zagospodarowania miast nie pojawiał się w tej popularnej grze. **CAESAR** daje taką możliwość.

Twoim zadaniem jest jak najskuteczniejsze i najefekowniej zarządzanie podległą prowincją. Pod Twoją kontrolą znajduje się cała sieć wodociągowa, handel i rozbudowa miasta. Nie myśl, że łatwo jest zajmować się tyloma sprawami na raz. Aby nie ułatwiać życia, programiści dorzucili takie problemy, jak ataki barbarzyńców na miasto, bunt mieszkańców i wiele innych. Musisz przede wszystkim wzmocnić obronę swojej prowincji. Jeżeli będziesz efektywnie władał poddanymi, możesz się liczyć z dość szybkim awansem. Wiąże się to z włączeniem kolejnej prowincji, jednak tutaj standard życia mieszkańców musi być nieco





MIASTO Z KOMPUTERA

wyższy. Jeżeli uda Ci się opamiętać kolejne problemy, możesz zostać konsulem, prokonsulem, a w ostateczności cezarem. Nie myśl jednak, że Twoja droga na tron będzie utorowana różami. Im wyższy poziom, tym większe wymagania ludności i coraz to poważniejsze problemy. Musisz się liczyć z brakiem pieniędzy, rosnącym bezrobociem, częstszymi atakami barbarzyńców, problemem niewolnictwa, rozwojem kultury i wieloma innymi sprawami.

Podstawowe budynki w mieście to baszta (umacnia obronę miasta), garnizon (przyspiesza łapanie barbarzyńców), prefektura (działania policji będą efektywniejsze), łaźnia miejska (podnosi morale mieszkańców), amfiteatr, kołoseum i stadion wyścigów rydwanów mają podobne znaczenie. Ponadto należy pamiętać o akweduktach, drogach, studniach, rynkach miejskich, itp. Cóż jeszcze można podpowiedzieć? Kiedy wybierasz miejsce do zabudowy, najlepiej wybrać miejsce otoczone z kilku stron wodą - barbarzyńcy będą mieli spore problemy, aby zaatakować Twoją prowincję. Nigdy nie należy wybierać wyspy, ponieważ ludzie nie chcą tam mieszkać. Najpierw należy wybudować akwedukt, a następnie stawiać wokół niego budynki. Chcąc zwiększyć podatki, zmniejszaj procent poboru do wojska.

Za co można pochwalić **CAESARA**? Przede wszystkim za dość łatwą obsługę programu i niezłą grafikę. Te elementy powodują, że gra staje się atrakcyjna. Ponadto **CAESAR** to gra wielowątkowa, więc z pewnością nie będziesz się nudzić. Gra jest produktem firmy Impressions znanej z wielu innych hitów.

Koncepcja zrobienia **A-TRAIN**, gry ekonomiczno-handlowej, zrodziła się w roku 1991, a już pod koniec 1992 roku firma Artdink wypuściła na rynek gotowy produkt. W zapowiedziach można było przeczytać o grze, która ma być połączeniem dwóch dobrze już znanych i uznanych gier: **SIM CITY** i **RAILROAD TYCOON** i na pierwszy rzut oka rzeczywiście tak można określić tę grę. Jednak po paru godzinach nieustannego ślęczenia przed ekranem monitora dojdzie się do całkiem innych wniosków.

A-TRAIN to przede wszystkim gra ekonomiczno-handlowa. Jej celem jest stworzenie tak atrakcyjnego miasta, aby osiedlali się w nim nowi mieszkańcy, co wiąże się ze wzrostem dochodów. Wbrew pozorom gra nie jest kolejną kopią **SIM CITY**. Nie występujesz już w charakterze burmistrza, jak było to w przypadku wyżej wymienionego programu. Twoim zadaniem jest przede wszystkim rozbudowa dobrej sieci kolejowej, a dopiero w drugiej kolejności budowanie obiektów. W pierwszym rzędzie stawiasz stacje kolejowe, a także mieszkania, hotele i biurowce. Następnie warto zainwestować w budowę fabryk, centrów handlowych, obiektów rekreacyjnych, stadionów i wesołych miasteczek.

Ciekawym urozmaicheniem jest fakt, że gdy Twoje miasto stanie się już dość atrakcyjne, do gry włączą się inni inwestorzy. Trzeba na nich szczególnie uważać. Jeżeli masz dość dobrze rozbudowane miasto, odpowiednio poprowadzone linie kolejowe, wiele drapaczy chmur i sporo ludzi, a zabraknie Ci chociażby dobrze zlokalizowanego centrum handlowego, to

właśnie Twoi przeciwnicy zajmą się tym problemem. Dlatego już na samym początku gry dobrze jest wykupić większość atrakcyjnie położonych terenów. Można na tym sporo zarobić.

Z pewnością niejednokrotnie będziesz zmuszony zaciągnąć kredyt. Należy pamiętać, aby przy pierwszej okazji, kiedy będziesz miał za dużo pieniędzy, spłacić swoje długi. W przeciwnym razie może dojść do klęski.

Miłym urozmaicheniem jest wprowadzenie do programu giełdy papierów wartościowych. Jednak inwestowanie tutaj wiąże się z dość sporym ryzykiem. Mimo wszystko warto spróbować. Być może się poszczęści.

A-TRAIN wyróżnia się rewelacyjną grafiką, co jest raczej trochę dziwne, jeśli wziąć pod uwagę, iż większość pozostałych "miastówek" jest szara i raczej nieciekawa (oczywiście, jeżeli chodzi o grafikę). Dość miłym uzupełnieniem gry jest muzyka, która wraz z rozwojem gry się zmienia. Ponadto ciekawie został rozwiązany problem czasu. W sumie **A-TRAIN**, mimo że nie jest już najnowszym programem, wciąż zasługuje na uwagę.

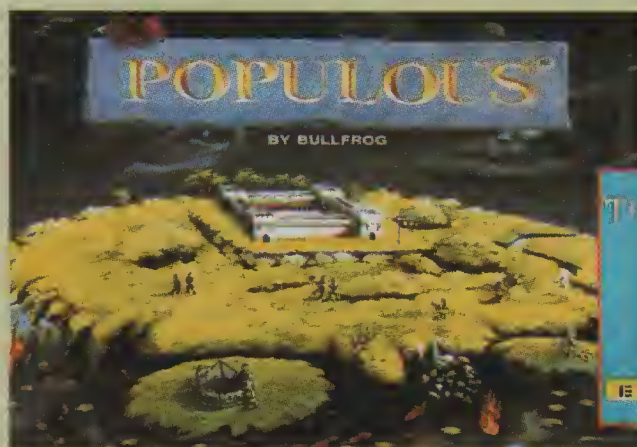
Rok 1994 to bardzo udany okres dla programistów. W tym też roku dziwnie, jeśli wierzyć, wypuściła program, który przebił wszystkim dotychczasowe gry ekonomiczno-strategiczne i który po dziś dzień znajduje się na wysokich lokatach list przebojów.

THE SETTLERS - ten tytuł oznacza wielogodzinne, a nawet wielodniowe maratony komputerowe i kojarzy się ze zwrotami do rodziców typu "zaraz wyniosę śmieci" czy "poczekajcie jeszcze chwilę, pies i tak się nie zleje na dywan". **THE SET-**

TLERS oznacza także nieobejrzane filmy i opuszczone prywatki. Nie ulega wątpliwości, że tytuł ten jest jedną z najbardziej wciągających gier w ogóle. Warto by się zastanowić, dlaczego tak jest? Dlaczego to właśnie **THE SETTLERS**, a nie przykładowo **SIM CITY** czy **A-TRAIN** są "number one"? Odpowiedź jest prosta. Nigdy dotąd nie było tak oryginalnej, tak doskonale dopracowanej graficznie i dźwiękowo gry ekonomiczno-strategicznej. Wystarczy tylko spojrzeć na animację. Nie ma gry, która pod tym względem mogłaby dorównać "Osadnikom".

O co chodzi w **THE SETTLERS**? Fabuła jest dość prosta - rozbudować swoje państwo-miasto zarówno pod względem gospodarczym, jak i militarnym, tak aby Twoi przeciwnicy nie mieli żadnych szans. Pomysł niby znany, jednak jego rozwiązanie jest dość nietypowe.

W trakcie gry należy pamiętać o tym, aby odpowiednie budynki budować w odpowiednich miejscach. Przykładowo, budując chatkę rolnika, nieopodal warto postawić młyn, a gdzieś w pobliżu piekarni. Taki system można nazwać udanym PGR-em. Podobnie jest z budową kopalni i hut. W pobliżu takich centrów gospodarczych warto postawić jakąś większą siedzibę swoich żołnierzy - przeciwnicy wówczas będą mieli spore kłopoty ze zniszczeniem takiego systemu. Dokładniejsze opisywanie tej gry nie ma zresztą większego sensu, ponieważ i tak wszyscy już ją doskonale znają. Jeżeli jest jeszcze ktoś, kto nie zapoznał się z tym programem, radzę to bezzwłocznie uczynić. Dokładny opis **THE SETTLERS** można znaleźć w SGK 2/95 autorstwa Frodo Bagginsa.





Zachęcając wszystkich do tej gry, należy jednocześnie ostrzec, że przysłówiowa godzinka nikomu nie wystarczy. Kiedy zasmakujesz rozkoszy rozwalania przeciwnika, z pewnością nie poprzestaniesz na jednej partii. Szczególnie wciągająca i emocjonująca jest gra z człowiekiem jako przeciwnikiem, masz tu bowiem możliwość rozegrania partyjki na dwie myszy. Zatem do dzieła!!!

Firma Mindscape znana jest głównie z takich gier, jak **EVASIVE ACTION** (symulacyjna), **FURRY OF THE FURRIES** (zręcznościowa) czy chociażby **LIBERATION** (role-playing). Jak widać, programiści z tej grupy żadnego wyzwania się nie boją i żaden gatunek nie jest im obcy.

GENESIA to jeden z lepszych owoców tej firmy. Gra wciąż cieszy się całkiem niezłą popularnością, mimo że temat nie jest niczym nowym i oryginalnym. Na pierwszy rzut oka gra jest nieco podobna do **THE SETTLERS**. Można nawet powiedzieć, że jest to połączenie tej właśnie gry z **POPULOUSEM**, grafika i animacja są bowiem dość zbliżone do wyżej wymienionych tytułów. Z **POPULOUSEM** szczególnie kojarzy się menu dostępne w trakcie gry.

O co chodzi w grze? O to, aby odnaleźć siedem zagubionych klejnotów. To ma być gra strategiczno-ekonomiczna, spytasz. Owszem, nie powiedziałem jeszcze, w jaki sposób masz to zrobić. Podstawą jest zbudowanie państwa-miasta, w którym ludzie powinni być zadowoleni, a praca powinna harmonijnie współdziałać z wymyślaniem wynalazków, prowadzeniem działań wojennych, itp.

Jak grać? Na początku najważniejsze jest, aby zatrudnić

ludzi (co prawda na początku masz ich niewielu, ale wszystko w swoim czasie). Następnie wypadałoby coś zbudować. Najlepiej wpiąć skłenie jakiś magazyn, a następnie kopalnię. Pozwoli Ci to na rozwój Twojej gospodarki mieszkaniowej. Niestety, nic nie da się zbudować bez uprzedniego zatrudnienia architekta. Trzeba także nakarmić czymś ludzi. Nic lepszego jak rolnictwo po dziś dzień nie wymyślono. Co dalej? Czas zbudować kilka większych budowli. Wieża także może się przydać. Pozostaje tylko pytanie, skąd brać na to wszystko pieniądze, bo podatki nie zawsze wystarczają. Możesz trochę zarobić, dowożąc perły do sklepu. Co będziesz budował dalej, zależy już tylko od Ciebie.

Powyższe wskazówki są niemal konieczne, aby choć trochę rozwinąć swoje małe państwo. Następne kroki są już tylko Twoją wolą. Czy zbudujesz koszarę, czy może świątynię, a może wolisz sklep lub tawernę. Pamiętaj jednak, że budowa każdego z budynków wiąże się z wieloma następstwami. Nigdy nie zapominaj też o swoich poddanych. To przecież od nich zależą Twoje dalsze losy. Dokładniejszy opis tej gry znajdziesz w **SGK 5/94**.

GENESIA to niewątpliwie jeden z lepszych programów symulujących kierowanie miastem. Nie jest to gra jednostronna. Oprócz zajmowania się swoim terytorium, musisz kontrolować także ruch wroga. Poza tym jest to gra wielowątkowa, co niewątpliwie dodatnio wpływa na jej atrakcyjność. Grafika i animacja nie są może tak pięknie dopracowane, jak w **THE SETTLERS**, za to muzyka wynagrodzi Ci te drobne niedociągnięcia. **GENESIĘ** można pole-

cić tym wszystkim, którzy sądzą, że nie ma gry, w którą by nie wygrali. Nie oznacza to jednak, że pozostali nie powinni spróbować tutaj swoich sił.

Pisząc o grach miejsko-ekonomiczno-strategicznych nie należy zapominać o prawdziwym gigancie w tej dziedzinie, tj. o **CIVILIZATION**. Tytuł ten jest bez cienia wątpliwości najlepszą grą strategiczną, a kto wie, czy też nie najlepszą grą w ogóle, jednak "miejskie" wymagania spełnia jedynie w małym zakresie. Głównym celem gry jest rozwój cywilizacji, zaś rozbudowa miast to tylko środek do jego osiągnięcia. Niemniej gracz dysponuje możliwością kontrolowania swoich osad i ich rozbudowy. Nie ma co tutaj przelewać wody, która została już setki tysięcy razy przelana. Zapraszamy raczej do przeczytania trzech artykułów o tej grze w poprzednich numerach **SGK**.

Do nowszych osiągnięć w dziedzinie "miastówek" niewątpliwie należy zaliczyć grę **K-240**, która jest następczynią słynnej **UTOPII** i wobec tego czasem nazywaną **UTOPIA 2**.

W odróżnieniu od poprzedniczki, gra nie polega na budowaniu kosmicznej osady na obcej planecie, ale kolejnych samowystarczalnych fabryk na asteroidach, które będą zawierały nie tylko kopalnię minerałów, ale także elektrownie, hangary, systemy obrony rakietowej, centra medyczne czy wreszcie budynki mieszkalne dla pracowników. Oczywiście, trudno nazwać to miastem, ale w końcu być może tak właśnie w przyszłości będą wyglądały ludzkie osiedla.

K-240 nie oferuje super-grafiki, choć nie jest też ona fatalna. Po prostu z założenia obraz ma spełniać pewne zadania fabularne i je spełnia. Inaczej jest z ideą, która stoi naprawdę na wysokim poziomie. Szczepie mówiąc, czasem nie sposób odebrać się od **K-240**, a to dlatego, że fabuła każdego scenariusza rozwija się stopniowo, aż do swojego apogeum.

K-240 to jedno z ważniejszych osiągnięć w dziedzinie gier "miastowych" i nie sposób nie mieć tego tytułu w swoich zbiorach.

Firma Maxis po sukcesie **SIM CITY** przez cały czas wypuszczała na rynek nowe produkty. A to **SIM ANT**, a to **SIM FARM**, a to **SIM LIFE**, a to **A-TRAIN**. Wreszcie nadszedł czas na **SIM CITY 2000**, abso-

lutnie najnowsza nowość, ostatni krzyk mody, ukazanie możliwości światowego software'u.

Gra ta niemal zupełnie różni się od "jedyńki", bardziej przypominając **A-TRAIN** ze względu na trójwymiarową grafikę tej ostatniej. Ciekawostką jest jednak fakt, iż bezproblemowo można wczytywać miasta wygenerowane w starym **SIM CITY**.

SIM CITY 2000 to przede wszystkim wspaniała grafika. Poza tym, podobnie jak w przypadku "jedyńki", gra charakteryzuje się niezwykle wysokim poziomem grywalności. Przy tym programie w pełni usprawiedliwione są dni nieobecności w szkole czy pracy, nieprzespane noce, objawy anemii itd.

Skomplikowanie gry jest ogromne, ale nie oznacza to wcale, że nie można jej opanować. Po prostu ilość czynników wpływających na funkcjonowanie Twojego miasta jest tak duża, że w pierwszej chwili wydaje się niemożliwe kontrolowanie ich wszystkich. Na szczęście, to tylko pozory.

Na uwagę zasługuje fakt, że poza klasycznym rozwijaniem miasta od podstaw, można wgrać gotowy scenariusz, który będzie przykładowym, rozwiniętym już miastem (np. Hollywood).

Aby być sprawiedliwym, należy wspomnieć, że **SIM CITY 2000** ma jednak jedną, lecz zasadniczą wadę - szybkość działania (a raczej jej brak). Jeżeli spróbujesz kiedykolwiek uruchomić w multi-taskingu tę grę oraz zapuścić żółwia lądowego, wówczas podobnie jak my stwierdzisz, że przy wytworze Maxis nabiera on całkiem nowych płaszczyzn i tempo jego poruszania jest bardzo duże. Oczywiście mowa przede wszystkim o Amidze, gdyż PC (zwłaszcza 486) sprawuje się tu już całkiem dobrze.

To wszystko w temacie gier "miejskich" (tych ważniejszych, oczywiście). Trzeba szczerze przyznać, że niewiele tego się zebrało, zważywszy na ogromną popularność, jaką cieszy się ten podgatunek. Mamy nadzieję, że wkrótce pojawią się nowe wspaniałe tytuły, choć z drugiej strony, obserwując postępującą modę na gry doomowate, kto wie, czy "miastówki" nie zostaną zapomniane. A byłoby szkoda.

Marcin Hinz
Szymon Grabowski





Listów od Was jest coraz więcej. To znak, że ktoś czyta to, co w wielkich potach redaguję. Dziś po raz pierwszy publikuję klawiszologię do symulatorów lotniczych, dlatego też zabierze to trochę cennego miejsca. Mam jednak nadzieję, że wszyscy "lotnicy" będą zadowoleni. Zaczę właściwie od tych niezbędnych informacji potrzebnych każdemu początkującemu pilotowi.

F-19 STEALTH FIGHTER F-117A STEALTH FIGHTER *Jestem posiadaczem Amiga 500+. Mam do Ciebie kilka pytań:*

1. Czy mógłbyś podać mi klawiszologię do gier "F-19", i "F-117A Stealth Fighter"?

2. Czy we wspomnianych wyżej grach gra się joy'em czy myszką?

**Sebastian Kalus
Piekary Śląskie**

Ad 1.1. F-19 Stealth Fighter:

1. Przepustnica:

[Shift] + [=] - maksymalna moc silników,

[=] - zwiększenie mocy silników,

[?] - zmniejszenie mocy silników,

[Shift] + [?] - wyłączenie silników.

2. Klawisze kontrolne kabiny:

[F1] - widok z kabiny,

[F2] - tryb HUD,

[F3] - mapy CRT,

[F4] - dane o celu,

[F6] - przegląd uszkodzeń,

[F9] - ILS - wskaźnik pomocny podczas lądowania,

[F10] - cele misji,

[Shift] + [F10] - katapulta.

3. Widoki z kabiny pilota:

[Shift] + [-] - do przodu,

[Shift] + [.] - do tyłu,

[Shift] + [.] - w lewo,

[Shift] + [m] - w prawo.

4. Widoki spoza samolotu:

[Shift] + [F1] - widok z tyłu,

[Shift] + [F2] - widok z tyłu (naprowadzany na Ciebie),

[Shift] + [F3] - widok z boku,

[Shift] + [F4] - widok ostrzeżonego pocisku,

[Shift] + [F6] - widok Ty i wróg,

[Shift] + [F7] - widok wróg i Ty.

5. Pozostałe funkcje:

[6] - chowanie i wypuszczanie podwozia,

[7] - autopilot,

[9] - lotki hamujące na skrzydłach (flaps),

[0] - hamulec,

[Shift] + [Y] - przyspieszenie czasu symulacji,

[Shift] + [X] - powrót do rzeczywistego czasu symulacji,

[Z] - powiększenie na mapie,

[X] - pomniejszenie na mapie,

[C] - kąt widzenia.

6. INS - system nawigacji:

[F7] - wybór punktu nawigacyjnego,

[F8] - zmiana punktu nawigacyjnego,

[Shift] + [F8] - kasowanie punktu nawigacyjnego dla autopilota.

Z klawiatury numerycznej:

[-] - wybór poprzedniego punktu nawigacyjnego,

[+] - wybór następnego punktu nawigacyjnego,

[8] - przesunięcie punktu nawigacyjnego w górę,

[2] - przesunięcie punktu nawigacyjnego w dół,

[4] - przesunięcie punktu nawigacyjnego w lewo,

[6] - przesunięcie punktu nawigacyjnego w prawo.

7. Kamera:

[_] - przód,

[_] - tył,

[.] - prawo,

[M] - lewo,

[B] - wybór celu,

[N] - zmiana celu.

8. Uzbrojenie:

[F5] - stan uzbrojenia,

[Spacja] - wybór broni,

[8] - otwieranie/zamykanie luku bombowego,

[Return] - użycie broni,

[Fire] - strzał z działka.

9. System obrony:

[1] - flare,

[2] - chaff,

[3] - system zagluszania rakiet naprowadzanych czerwienią,

[4] - ECM system zakłuczający fale radiowe,

[5] - przynęta na rakietę naprowadzane podczerwienią.

10. Kontrola gry:

[Alt] + [P] - pauza,

[Alt] + [Q] - wyjście z programu,

[Alt] + [T] - opcja treningowa,

[Alt] + [V] - dźwięk,

[Alt] + [D] - dokładność odwzorowywania szczegółów.

Podczas lotu treningowego występują jeszcze:

[Alt] + [I] - przeniesienie samolotu w lewo,

[Alt] + [K] - przeniesienie samolotu w prawo,

[Alt] + [L] - przeniesienie samolotu do przodu,

[Alt] + [J] - przeniesienie samolotu do tyłu,

[Alt] + [T] - lot w nocy.

Ad 1.2. F-117A Stealth Fighter

1. Kontrola lotu:

Kursor w górę - dziób w dół.

Kursor w dół - dziób w górę.

Kursor w lewo - przechył w lewo.

Kursor w prawo - przechył w prawo.

2. Ciąg:

[Shift] + [=] - moc maksymalna,

[=] - zwiększenie ciągu,

[-] - zmniejszenie ciągu,

[Shift] + [-] - wyłączenie silnika.

3. Kontrola uzbrojenia:

[Z] - wybór broni,

[R] - strzał,

[B] - strzał z działka.

4. Obrona:

[1] - flara,

[2] - chaff,

[3] - zakłócanie IR,

[4] - ECM,

[5] - wyrzut wabik.

5. Kontrola wyposażenia:

[6] - podwozie w górę/dół,

[7] - autopilot,

[8] - luk bombowy otwarty/zamknięty,

[9] - klapy,

[0] - hamulce,

[Shift] + [0] - katapulta.

6. Wyświetlacze:

[F2] - zmiana trybu pracy HUD,

[V] - HUD szerokokątny,

[F3] - mapy,

[F5] - wyświetlenie uzbrojenia,

[F6] - FLIR,

[F9] - ILS,

[F10] - rozkazy misji.

7. Kamera śledząca:

[/] - kamera w przód,

[>] - kamera w tył,

[<] - kamera w prawo,

[M] - kamera w lewo,

[N] - nowy cel,

[B] - wybierz cel.

8. Nawigacja:

[F7] - wybierz punkt nawigacyjny,

[F8] - zmień punkt nawigacyjny,

[Shift] + [F8] - skasuj punkt nawigacyjny,

[Shift] + kursor w górę - ostatni punkt nawigacyjny,

[Shift] + kursor w dół - następny punkt nawigacyjny,

[Alt] + kursor w górę - przesun punkt w górę,

[Alt] + kursor w dół - przesun punkt w dół,

[Alt] + kursor w lewo - przesun punkt w lewo,

[Alt] + kursor w prawo - przesun punkt w prawo.

9. Widok z kokpitu:

[F1] - kokpit

[Shift] + [/] - widok w przód,

[Shift] + [>] - widok w tył,

[Shift] + [<] - widok w lewo,

[Shift] + [M] - widok w prawo.

10. Widoki z zewnątrz samolotu:

[Shift] + [F1] - widok "slot view",

[Shift] + [F2] - widok "goniący samolot",

[Shift] + [F3] - widok z boku,

[Shift] + [F4] - widok z rakiety,

[Shift] + [F5] - widok taktyczny,

[Shift] + [F6] - odwrócony widok taktyczny,

[Shift] + [F7] - widok akcji.

11. Klawisze kontroli widoku:

[Z] - powiększanie,

[X] - pomniejszanie.

12. Inne klawisze kontrolne:

[Shift] + [Z] - przyspieszenie czasu,

[Shift] + [X] - powrót do normalnego czasu,

[Alt] + [P] - pauza,

[Alt] + [Q] - powrót do DOS,

[Alt] + [R] - uzupełnienie zapasów podczas treningu,

[Alt] + [E] - zakończenie misji,

[Alt] + [V] - dopasowanie poziomu dźwięku,

[Alt] + [D] - dopasowanie szczegółów.

Ad 2. W obydwu grach można grać zarówno joystickiem zwykłym, jak i analogowym oraz z klawiatury. To samo dotyczy "Gunshipa 2000", o którego także pytałeś w liście.

GOBLINS 2

DUNE 2

CURSE OF ENCHANTIA

1. *Goblins 2 - proszę, wydrukujcie opis do tej gry albo chociaż do pierwszego etapu.*

2. *Dune 2 - po przejściu pierwszego etapu pojawia się tabela, w której mogę wpisać pięć liter, a potem nic się nie dzieje.*

3. *Curse of Enchantia - jestem na biegunie północnym, mam zabrać deskę, śnieżkę i dezodorant, a widzę tylko deskę. Gdzie pozostałe przedmioty?*

**Michał Miłoszewicz
Szczecin**

Ad 1. Zaczynasz grę w wiosce zamieszkiwanej przez czarno-księżnika Tazaara. Winkle próbuje podkraść kielbasę (SAUCISSON) wiszącą pod strzechą, jednakże nic z tego nie wychodzi, bowiem właściciel nie lubi się dzielić swoimi zapasami. Podczas gdy bliźniaki (VIEUX) śmieją się do rozpuku, Fingus korzystając z ich nieuwagi zabiera im butelkę (BOUTEILLE). Oba Gobliny idą teraz w kierunku fontanny (FONTAINE). Fingus uruchamia fontannę, a Winkle napełnia butelkę wodą (JET D'EAU). Następnie spryskuje siedzącą na kamieniu (PIERRE) dużą ropuchą (CRA-PAUD). Ropucha ucieka, a Fingus bierze kamień. Teraz rzuca go w mechanizm (MECANISME). Tak oto ukazuje się nam drabinka wiodąca na dach. Winkle dobija się do drzwi (PORTE) i próbuje porozmawiać z czarodziejem (MAGICIEN). Niestety, Tazaara nie jest zbyt rozmowny i zatrzaskuje drzwi przed nosem. Fingus ściąga w dół drabinkę (ECHELON), a Winkle wspina się na dach i poprzez komin (CHEMINÉE) wskakuje do środka. W końcu Gobliny zostają wpuszczone do środka. Wewnątrz dowiadujesz się, że porwany król znajduje się w zamku Amoniak. Droga prowadząca do zamku znajduje się na południe od wioski. Jest ona jednak strzeżona przez wylegującego się tam olbrzyma. Winkle depcze na ogon (QUEUE) leżącego na podłodze zwierzaka, a Fingus wyciąga mu z paszczy (TETE) pudełko zapalek (ALLUMETTES). Następnie podchodzi do czajnika (THEIERE), nalewa do niego wody z butelki i rozpala pod nim ogień. Po chwili para buchająca z czajnika odkłada ze ściany dyplom, pod którym kryje się klucz. Fingus dmuchając gasi ogień, a następnie bierze klucz (CLE RONDE). Podchodzi do dużego zegara i nakręca go. Z zegara wyskakuje kukłka z drugim kluczem w dziobie. Winkle rzuca w nią (GROSSE CLE) kamieniem i wytrąca klucz na podłogę. Obaj wychodzą przed chatę. Fingus kluczem otwiera drzwi do piwnicy (CELLIER) skąd zabiera butelkę wina (VIN). Teraz wracają do



wioski (VILLAGE). Fingus wodą z butelki podlewa kwiatki (FLEURS), zrywa jeden i daje go wieśniakowi pilnującemu kielbasy (NOTABLE). Wieśniak po powąchaniu go zasypia, była to bowiem specjalna omiana ziela. Winkle staje na malej klapie pod drzwiami, a Fingus naciska przycisk umieszczony na framudze (BOUTON). Klapka podnosi się, a efektem tego jest, że jeden z Goblów jest już na dachu. Stamtąd zabiera kielbasę. Następnie Gobliny ruszają na południowy skraj wioski (GEANT). Winkle łapie koguta (POULE), a Fingus wali go kielbasą po łbie. Wynikiem jest to, że kogut znosi jajo (OEUF). Fingus wsuwa kielbasę do nory (ORNIERE) i nokautuje nią psa (CHIEN). Wykorzystując jego zamroczenie Winkle przechodzi w pobliże stosu patyków (RAS DE BOIS) i podpala go zapałkami. Potem wchodzi do dziupli (TROU) i przeciera nową drogę wiodącą do olbrzyma. Obydwa Goblino korzystają z tego przejścia (TERRIER). Teraz Fingus wbija jajo na ognisku (FEU). Zapach smażonego jajka budzi głodnego olbrzyma. Fingus czuśnie go kielbasą i winem. Najedzony do syta olbrzym zapada w głęboki sen, podczas którego Goblino mogą spokojnie przejść do następnej plan-szy.

Ad 2. Niestety, jest to zabezpieczenie programu, którego nie ominiesz. Widocznie masz piracką, nie zlaną wersję.

Ad 3. Bierzesz deskę i schodzisz w dół do przerebli, gdzie skacze rybka. Rzucasz deskę, a rybka spada. Zbliżasz się powoli do eskimosa łowiącego ryby i dajesz mu rybkę za wędkę. Idąc dalej, natrafisz po drodze dezodorant. Zabierz go, ale nie używaj. Dalej znajdziesz żabie udka w lodzie. Trzeba rozpaść ognisko, więc uzbroj się w wędkę. Okazuje się, że żaba była w całości. Weź kamień z ziemi. Dalej natkniesz się na morsa. Pogadaj z nim. Mówi, że wskaze Ci drogę, ale jakoś nic z tego nie wyjdzie. Próbuje szukać sam właściwego wyjścia, jednak nic z tego. Musisz wrócić do pasibrzucha i z nim porozmawiać. Rzuć w niego śnieżką, bo inaczej nic z tego nie wyjdzie. Teraz musisz uciekać. Pasibrzuch się wywróci, a Ty zabierasz żabę. Chyba wystarczy tych podpowiedzi. Postaraj się dalej dojść sam.

MYTH

W grze "Myth" na Amidze w ósmym levelu "Chambers of Anubis" starożytny świat zbieram wszystkie statuetki, strzelający kask, więcej tam nie ma nic do roboty. Chcę wyjść, ale siedzący pies po zobaczeniu bohatera strzela oczami i co dalej? Męczę się z

tym problemem od pół roku i nie.

**Stanisław Małkowski
Warszawa**

Grę zaczynasz po zebraniu czterech amfor i posiadając też z siódmego levelu "piramidy" maskę hipnozy (przypomina ona z wyglądu oko z powieką). Z tak zebranymi elementami należy dojść do psa i przykucnąć na wysokość krzyża dającego energię. Następna rzeczka będzie uaktywnienie krzyża oraz przygotowanie do uaktywnienia maski hipnozy posiadanej z poprzedniego levelu. Następnie należy postać stać i nacisnąć Fire, kiedy pies nie strzela. Potem należy nacisnąć Spację w celu uaktywnienia przygotowanej maski. Te elementy trzeba wykonać szybko, ponieważ pies kiedy trafi odsunie Cię od krzyża energii i rzecz się nie uda. Z tak poczynionych kroków energia z krzyża połączą promieniem naszą postać z psem. Wyzwoli on wielką amforę po wzięciu, której będziemy wyżej skakać i umożliwi to ukończenie levelu. Może wydawać się to bardzo trudne, ale po przećwiczeniu okaże się łatwe. Przepis ten podał Michał Przepiórka z Poznania.

Ta gra gościła już parokrotnie na tych łamach. Mimo to listów z pytaniami jest dość dużo. Dlatego też pragnę zakomunikować Wam dobrą wiadomość. Otóż Marek Celarek z Trzebiny przysłał nam szczegółową solucję do tej gry. Po winna przydać się każdemu z Was.

Etap 1 - Droga do piekła.

Jest to naprawdę piekielna przystopka. Zaczyna się na zapomnianym cmentarzu, kilka metrów poniżej grobów. Poruszaj się ostrożnie. Staraj się nie potrącać wisielców i nie poparzyć się ogniem piekielnym wydobywającym się z lawy. Musisz dotrzeć do najdalszych pieczar i zabrać każdy znaleziony przedmiot. Może któryś z nich pomoże odnaleźć i pokonać ducha czasu.

Na początku rozbij dwie wazy, zabierz ich zawartość, idź w lewo, rozbij dwie wazy, idź w lewo, użyj ognistych kul, zestrzel i weź szklaną kulę, idź w prawo, znów w prawo, po drodze strzelaj w kościotrupy i zbieraj ich czaszki (zbierz co najmniej 10 czaszek), 3 razy w prawo, zestrzel i weź kulę, wyłącz strzelanie, lewo, rozwal dwie skrzynki, lewo, lewo, dół, prawo, włącz strzelanie, zestrzel wisielców, prawo, weź trzecią kulę, lewo, zestrzel wisielca, wyłącz strzelanie, rozwal skrzynkę i wazę, zbierz ich zawartość, lewo, rozwal skrzynkę, lewo, rozwal wazę, dół, lewo, wrzuc wszystkie czaszki do ognia, strzelaj kulami do diabła, weź trójką i czwartą kulę, prawo, zestrzel wisielca, rozbij wazę, prawo, weź zapas kul, trzy razy w prawo, zabij smoka trójzębem, weź klucz, pięć razy w lewo, góra, zestrzel wisielce, rozbij wazę, otwórz

drzwi kluczem, wejdź do ukrytego korytarza, dwa razy w dół, zestrzel i weź ostatnią kulę, prawo, dół, prawo, prawo, weź krzyż, odnieś go na miejsce startu, użyj go, przeniesiesz się śladami Damerona do Grecji.

Etap 2 - Starożytna Grecja 400 pne.

Wspaniałe budowle, rzeźby i świątynie. Ale dlaczego wokół nie ma żywej duszy? Jakże nieszczęście sprowadzi Dameron w tę okolicę, że uciekli wszyscy jej mieszkańcy? Trzeba to koniecznie zbadać. Może w podziemiach okolicznych świątyń znajdzie się wyjaśnienie zagadki.

Rozbij dzbanek, weź zapas ognistych kul, zestrzel i weź szklaną kulę, rozbij rzeźbę mieczem, idź w prawo, rozbij wazę, rozbij rzeźbę, weź worek z czarami, znów idź w prawo, rozbij dzbanek, złap gołębia, prawo, poczekaj aż bestia odleci, prawo, rozbij dzbanek i wazę, weź kulę, prawo, rozbij skrzynkę, klęknij i wejdź do ukrytej krypty, zestrzel i weź kulę, zetrnij mieczem głowę hydry, użyj worka, weź głowę hydry, wyjdź z krypty, prawo, rozbij skrzynkę, dół, prawo, rozbij skrzynkę, prawo, użyj głowy Hydry i zestrzel dwie głowy smoka, lewo, lewo, góra, prawo, rozbij skrzynkę, prawo, zestrzel ostatnią głowę smoka, lewo, lewo, dół, prawo, prawo, weź ostatnią kulę, trzy razy w lewo, wejdź do krypty, weź krzyż, odnieś go na miejsce startu, użyj go, krzyż przeniesie Cię do Skandynawii.

Etap 3 - Skandynawia 500 pne.

Co to za dziwna łódź? Trzeba z niej zmykać, bo załoga nie darzy nas sympatią. Te topory, tarcze i miecze nie służą do zabawy. No, byle do brzegu. W oddali widać jakiś zamek. Może jest to kryjówka złego ducha? Jak się tam dostać? Nadbrzeżne lasy i bagna wyglądają zdradliwie.

Chodź po statku, zabijaj Wikin-gów toporem, a gdy zostawia Ci trochę ognistych kul, strzelaj do nich kulami, zbierz pełny zapas kul, idź na rufę statku zestrzel i weź kulę. Na brzegu rozbij toporem wazę, weź zapas kul, lewo, rozbij dzbanek i wazę, lewo, rozbij skrzynkę i dzbanek, zbieraj wszystko po drodze, weź piorun, zestrzel i weź kulę, zastrzel kilku zbrojów, zabierz ich noże, trzy razy w prawo, rozbij dzbanek i skrzynkę, weź papirus z zaklęciem, prawo, rozbij dzbanek i wazę, prawo, użyj zaklęcia (aby sprowadzić na grocie deszcz), gdy zgasa płomienie, weź klucz spod katafalku, prawo, rozbij dzbanek, zestrzel kulę, prawo, rozbij dzbanek i skrzynkę, zabij smoka nożami, prawo, weź kulę, prawo, użyj klucza, aby wejść do zamku, prawo, piorunami pokonaj ducha złego władcy zamku, weź ostatnią kulę, wyjdź z zamku, lewo, lewo, weź

krzyż, sześć razy w lewo, użyj krzyża tam, gdzie jest jego wizerunek, przygotuj się na skok 3500 lat wstecz do starożytnego Egiptu.

Etap 4 - Egipt 3000 pne.

Może tu nad brzegiem Nilu uda nam się znaleźć i załatwić Dameron. Rozejrzyjmy się trochę. Najbliższa piramida wygląda podejrzanie. Coś się tu nie zgadza. Ten styl... Takie piramidy dopiero powstaną kilkaset lat później. Ciekawe co jest w środku. Ah! Wejście jest zawałone. Koniecznie trzeba się dostać do środka.

Prawo, rozwal pistoletem wejście do piramidy, prawo, dół, odłóż pistolet, wczółgaj się do pierwszej krypty, biegnij do skrzynki, rozwal ją kopniakiem, weź naboje, stań za kolumną, skocz w prawo, rozbij wazę, zestrzel i weź kulę, prawo, rozbij wazę, prawo, rozbij wazę, weź amunicję, rozbij wazę, weź antyczną urnę, wracaj skacząc w lewo, wyjdź z krypty, wczółgaj się do czwartej krypty, skacz w prawo, zestrzel kulę, prawo, prawo, rozbij wazę, weź urnę, wracaj skacząc w lewo, skocz ostrożnie, zostaw skrzynkę, weź magiczne oko, lewo, rozbij wazę, weź urnę, wracaj do wyjścia z krypty, w trzeciej krypcie rozbij skrzynkę, weź posążek, skacz w prawo zza kolumny, rozbij wazę, weź naboje, skacz w prawo, rozbij skrzynkę, weź metalowy krzyż, użyj go przy kolumnach, poczekaj aż odzyskasz pełną energię, skacz w lewo aż do wyjścia z krypty, dalej w lewo, zestrzel kulę, lewo, skocz w lewo, jeden krok w lewo i znów skocz, rozbij wazę i weź urnę, wróć do wyjścia z krypty, wyjdź z niej i ustaw się nad symbolem oka, użyj magicznego oka, użyj posążka do strzelania w mumię, strzelaj i idź w prawo aż do kolumny, prawo, odłóż wszystkie urny, prawo, użyj posążka i zestrzel maskę, weź kulę, prawo, w ukrytej komnacie weź krzyż i wczółgaj się z niej, lewo, użyj krzyż w miejscu, gdzie jest jego wizerunek.

Etap 5 - Pojedynek z Dameronom.

Nadszedł moment ostatecznej rozgrywki. Zły duch czasu Dameron stanął do bitwy. Nie jest on trudnym przeciwnikiem. W porównaniu z wcześniejszymi zasadzkami, ten pojedynek to fraszka. A więc naprzód i strzelaj póki starczy joysticka. Ostateczne uporządkowanie czasu i historii jest już bliskie.

Kończąc na dzisiaj, jak zawsze przypominam o dokładnym opisywaniu problemów, podawaniu ostatnich dostępnych kodów, oraz dodawaniu, na jaki komputer jest dana gra. Do zobaczenia za miesiąc.



TRIKI

Jak widać moje apele odnoszą skutek. Listów od Was coraz więcej, jest więc o czym pisać. Niestety, na pocztowego Commodorka nie będzie dzisiaj trików, ponieważ nie otrzymałem ani jednego. Może następnym razem będzie lepiej.

BATTLE OF BRITAIN

Jeżeli walczysz po stronie RAF, zawsze wybieraj Spitfire'a Mk2. Bądź skrzydłowym i wybieraj sześć samolotów. Nie oplaca się być dowódcą, bo jest on atakowany na samym początku.

BODY BLOWS

Jeżeli walczysz jako Ninja, możesz stać się niewidzialnym na chwilę wciskając [Shift].
(Grzegorz K., Nowy Sącz)

CORRIDOR 7

Uruchom program za pomocą pliku C7.EXE. Podczas gry naciśnij [Tab], [Shift] oraz [Ctrl], a będziesz mógł skorzystać z tych samych klawiszy specjalnych co w Wolfensteinie.

DAVE

W piątym etapie jest ukryty Warp Zone. Żeby się do niego dostać, należy wejść na drzewo i skoczyć w lewy górny róg za ekran.

(Krystian Lider, Gdańsk-Wrzeszcz)

DAY OF THE TENTACLE

W pokoju, w którym siedzi facet z klaserem, znajduje się komputer. Uruchom go (USE), a będziesz mógł zagrać w Maniac Mansion.

DOOFUS

- 1.1 - FOR
- 1.2 - TOREADOR
- 1.3 - SUNDRIES
- 1.4 - MANDARIN
- 2.1 - CURCHILL
- 2.2 - EUROKISS
- 2.3 - ANANASIA
- 2.4 - DAQUIRI
- 3.1 - HIGHBALL

- 3.2 - PARADISO
 - 3.3 - NIGHTCAP
 - 3.4 - KORNKIRI
- (Krystian Lider, Gdańsk-Wrzeszcz)

DYNAMO

Na pierwszym poziomie (blisko drugiej budki i sprężyn) pomiędzy cegłami znajduje się przejście do poziomu trzeciego. Na tym właśnie poziomie musisz uważać na gilotyny, które skrócą Cię o głowę, nawet gdy znajdujesz się w powietrzu.

ETERNAM

Na wyspie Sholda spotkasz lekarza. Żeby rozpoznał w Tobie przeziębionego wybawiciela, musisz użyć przy nim flagi amerykańskiej, którą znalazłeś na księżycu. Wtedy usłyszysz całą historię i zostaniesz poproszony o odnalezienie pilota.

FINAL CONFLICT

Do państw neutralnych wysyłaj jak najwięcej dyplomatów. Po jakimś czasie państwo takie przyłączy się do Ciebie.

GREAT NAVAL BATTLES 2

Podczas gry możesz dowolnie zmieniać stronę, po której chcesz walczyć. Wystarczy wcisnąć [Alt] oraz [D]. Jeżeli masz zamiar zniszczyć bazę przeciwnika ze swoich okrętów, to zgromadź jak najcięższe okręty i wypłynij nimi. Grając Amerykanami zaopatrywać bazę możesz wyłącznie transportowcami, natomiast grając Japończykami możesz używać wszystkich klas okrętów z wyjątkiem lotniskowców i pancerników.

MAD TV

Jak zapewne wiesz, żeby ożenić się z Betty, musisz zdobyć 100 punktów jej sympatii. Skafą jest słupek z sercami. Te wszystkie punkty otrzymujesz głównie za prezenty, jakie jej dajesz. Natomiast kupowanie prezentów odbywa się w supermarkecie (wszystko jak w życiu).

MONKEY ISLAND 2

Kilka przydatnych kombinacji klawiszy.

[Alt] + [W] - ukończenie gry z maksymalną ilością punktów. Szkoda tylko, że brakuje tutaj animacji, zamiast nich lecą jedynie teksty.

[Alt] + [V] - razem z tą kombinacją działają:

[i] - regulacja głośności dźwięku,
[-] i [+] - szybkość wyświetlania tekstów.

[Ctrl] + [Z] - opuszczenie gry.

[Ctrl] + [I] - po najechnaniu kursorem na przedmiot, otwieranie i zamykanie drzwi, poruszanie dźwigni etc.

[Ctrl] + [K] - pokazanie ilości wolnej pamięci.

[Ctrl] + [C] - opuszczenie gry.

[Ctrl] + [N] - sterowanie myszką.

[Ctrl] + [M] - sterowanie joystickiem.

PIPE DREAM

HAHA	GROW
GRIN	TALL
REAP	YALI
SEED	

(Lesław Kasztelan, Poznań)

POLICE QUEST 3

Jeżeli masz kłopot z uzyskaniem nakazu rewizji, pokaż sędziemu artykuł z gazety i zdjęcie. Najgorsze jest szukanie budynków z niepełną liczbą. Na przykład, gdy szukasz 215 North Second, na komputerze wybierz TOOLS - CITY MAP - PLOT CRIMES. Zapamiętaj mniej więcej lokalizację terenu i jedź na tamtą ulicę. Musisz stanąć między 200 a 300 North i dobrze szukać, gdyż brak tam dokładnego oznakowania.

QUARANTINE

- 2. OMNICORP IS ALL KNOWING
- 3. KEEP THE OPRESSOR OPRESSING

RAILROAD TYCOON

Naciśnij klawisz F1. Kiedy zobaczysz mapę kontynentu, naciśnij jednocześnie [Shift] i [4]. Rezultatem będzie 500.000 dolarów.
(Grzegorz K., Nowy Sącz)

ROBOCOP

Przerwij grę (pauza) i wpisz: **BEST KEPT SECRET**.

(Lesław Kasztelan, Poznań)

ROCKETEER

**SCHOOT OUT
CHASE
RESCUE**

(Lesław Kasztelan, Poznań)

STREET FIGHTER

Uruchom grę przez SF2/HELP. Zobaczysz listę parametrów.

STREET ROD 2

Jeśli na starcie widzisz, że nie masz zbyt wiele szans, możesz przejechać dziewczynę, która rozpoczyna wyścig. Efektem będzie dyskwalifikacja, ale pieniądze będą zachowane.

THE BLUES BROTHERS

Wpisz na ekranie tytułowym: **HOULQ**. Potem wybierz jeszcze poziom, w którym chcesz zacząć grę.
(Grzegorz K., Nowy Sącz)

WING COMMANDER ACADEMY

Uruchom grę przez WCA ESRT - k. Podczas gry wcisnięcie [Alt] + [Del] powoduje wysadzenie statku znajdującego się w celowniku.

WOLFENSTEIN

Naciśnij [I] + [L] + [M], a otrzymasz niespodziankę. [Shift] i ruch do przodu, daje w efekcie turbo-przyspieszenie.
(Lesław Kasztelan, Poznań)

X - WING

Gdy rozpoczniesz nową misję, wcisnij kilkakrotnie klawisz [Esc]. Powinno ukazać się Menu, które pozwoli Ci uzyskać niewyczerpaną moc osłon.
(Grzegorz K., Nowy Sącz)

ZOOL

Wpisz na ekranie tytułowym: **GOLDFISH** i naciśnij [Enter].

TRIKI



Teraz możesz korzystać z klawiszy:

- [1] - niewidzialność;
- [2] - skok na koniec levelu;
- [3] - skok na koniec planety.

(Grzegorz K., Nowy Sącz)



AGONY

Naciśnij trzy razy [F3], a uzyskasz dodatkowe życie.

(Wojciech Nowicki, Kolobrzeg)

ALIEN BREED 2

Wpisz jeden z poniższych kodów:

098654

736353

243433

378829

000000

(Wojciech Nowicki, Kolobrzeg)

ASSASSIN

Wskocz na pierwsze drzewo w lesie (musisz być po lewej stronie) i wpisz:

ACEVIEVFROMUPHEREMATE

(bez odstępów). Klawisze:

[S] - daje trochę czasu.

[E] - jesteś na końcu planszy.

[I] do [6] - zmiana plansz.

W tabeli najlepszych wpisz:

MIDAN

lub tytuły gier firmy TEAM 17

(Wojciech Nowicki, Kolobrzeg)

BATTLE SQUADRON

W czasie ładowania gry naciśnij i trzymaj prawy klawisz myszki. Efektem będzie nieśmiertelność.

(Wojciech Nowicki, Kolobrzeg)

BENEFAKTOR

KODY WEJŚCIOWE
NAZWA PLANSZY

1. brak AFRAID OF FUNGIES
2. 3VQLF34JDG
- TRICK - JUMPIN
3. QNB13NJ3QV
- REEP YOUR FEET DRY
4. 6JJM4NL4QP
- SILENTS ?
5. IN11DNDD6Q
- RELEASE ORDER
6. 3NQLMQ5PQ5
- TROUBLESHOOTING
7. IBQD42SFQG

TURN. RUN. TURN !

8. 1K112K2234

FOLLOW THE SIGNS

9. 3MQLKP5P4T

LET'S ROLL

EGIPT

10. Q2J2R33DQH

DOUBLE TROUBLE

11. 1M11PMBBQN

MIND THE FLAMES !

12. 1XQ3MPLDHK

SWITCK - O - MANIA

13. 1NQDJQTGMT

A MONTH OF A BLOW

14. 1N11NNDDQQ

GREED WASTES TIME

15. 6PJMSTHKQR

HANG TOUGH

16. M4KRFTFM14

LEMINNGS ?

17. MMQPGPQPGP

ORDER ISCRUCIAL

18. 5MB23MJMQ5

EQSY JUMPING

LEŚNA KRAINA

19. MMQP4PSRQR

BOUNCY BOUNCY !

20. MVIMBF1MBF

UNREACHABLE

21. MTIMCDBND2

THE FOG THAT BE

22. MHQTP4R5QP

THE BUNGEL - TRAP

23. MPKRP5LSQV

DOWN N LOAD

24. 26QMNQM3JM

BRING YOUR ARE

25. MQQ5P34SNG

FLATBACK ACTION

26. M2QQR3PPQH

RUNNING COLOR

27. MMQPS4NQN

FUNNEL JUNGLE

28. 5VJ3JJ3JJ

WETGHTWATCHERS

WIEŻA

29. MVIMHFGSNL

ELEVATOR ACTION

30. SPHHPS33QT

REPAIRS IN A FLASH

31. 2PQLVWLQQR

CHNDELIER LEAP !

32. 1MQCD4PBCN

OPEN SESAME !

33. 3WQNHLMJDH

SIMON SAYS DOWN

34. SMQJKNWPQT

THE CONTENTS WITHIN

35. 3MQJMN5NQR

THE FIVE LETHALS

36. GVDJCGC3BF

THE REAPING PUZZLE

37. 3RQNHGMJDC

ABOUT TO GET STONED

38. BFDJKGJPQM

THE GROSTKEY

LODOWA KRAINA

39. 3NQ4QTO4QT

SLIPPERY WHEN WET

40. 16QFJN4DHL

THE WALL

41. Q5NGNKNKNGK

GUARDIAN ANGEL

42. 63LNSNJLQL

SECURE YOUR EXIT

43. 31Q4VGLJQB

THE EVIL WRECKER

44. 6RLNJGJLH2

WET. WET. WET !

45. QRFCJDJGNH

FROZEN WALKWAY

46. QFNGTLKDQ3

THE EVIL HELPER

47. 6PN45VJKQR

THREE AMIGOS

48. M524DGCMB2

COLOR ME BAD

PRZYSZŁOŚĆ

49. 2MQFDNRG24

WATCH THAT COLOR

50. MIQSPGRTQH

EASY SWITCHING

51. MMQNMN5RQR

PROTECTED KEY

52. MP4THWHM1P

PIPE MANIA

53. MN4TK5KPGQ

DEATH IN ZERO-G

54. 5JLJ44NLQQ

SWITH ORDER

55. MNQNM45RQS

ACID RAIN

56. M6QRKNPQJM

GAST-A-KEY

57. 2QQF3BVKNG

IVISIBLE DEATH

58. 5MFGP4GHQP

IR PIPE HELL

PIEKŁO

59. MKMS5Q34QM

THE DOOR FROM HELL

60. 5TNKKJKHHG

THE RAINDBOW MACHINE

(Tomasz Kaczorowski, Pabianice)

CANNON FODDER

Gdy będziesz nagrywał stan gry, wpisz *JOOLS*, a komandos Jools będzie generałem.

(Wojciech Nowicki, Kolobrzeg)

CHUCK ROCK

Na ekranie tytułowym naciśnij klawisz [Esc]. Teraz możesz wpisać: *UNCLE SAMS*
SHE LOVES CLEANING WIN-

DOWS

FAST AINT THE WORLD

E

ITS FAIRY BOWBELL

LIFE IS MY DREAM

(Wojciech Nowicki, Kolobrzeg)

CYBERNOID

Na tytułowym ekranie wpisz: *NEROMICON*. Efektem będzie nieśmiertelność. Klawisz [N] to następny poziom, zaś [L] to poprzedni poziom.

(Wojciech Nowicki, Kolobrzeg)

CYBERPUNKS

Naciśnij klawisze [R], [B], [G].

(Wojciech Nowicki, Kolobrzeg)

DEATH MASK

Odnosnie kodów do tej gry, otrzymałem najwięcej listów. Widać więc, że brakuje prawdziwego Dooma na Amigę. Mam nadzieję, że już wkrótce to się zmieni.

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. brak | 18. 62156 |
| 2. 52385 | 19. 84678 |
| 3. 22428 | 20. 57093 |
| 4. 84843 | 21. 29264 |
| 5. 22087 | 22. 47446 |
| 6. 38641 | 23. 75330 |
| 7. 06395 | 24. 82855 |
| 8. 33224 | 25. 58474 |
| 9. 35527 | 26. 38392 |
| 10. 48962 | 27. 55276 |
| 11. 65074 | 28. 68163 |
| 12. 62438 | 29. 75156 |
| 13. 28283 | 30. 70948 |
| 14. 85325 | 31. 54334 |
| 15. 10769 | 32. 39814 |
| 16. 25324 | 33. 52262 |
| 17. 43542 | 34. 73164 |

Powyższe kody nadesłali: Paweł Ślebioda z Krakowa, Krzysztof Kuryla ze Szczecina, Zbigniew Szczepańczyk z Wrocławia, Paweł Krause z Inowrocławia i Bartosz Soból z Myślenic.

DEFLEKTOR

Wcisnąc [+] i [-] zmieniasz plansze odpowiednio w przód i w tył.

(Wojciech Nowicki, Kolobrzeg)

ELF

Napisz: *CHOROPOV*.

(Robert Jurewicz, Kętrzyn)



Na pierwszej planszy porozmawiaj z dziadkiem, wpisując: **CHEAT**. Teraz napisanie **CHOROPOO** powoduje, że masz całą energię, 99 PETS - wszystkie zioła.
(Wojciech Nowicki, Kołobrzeg)

EPIC

Naciskając [Enter] z klawiatury numerycznej, otrzymujesz paliwo i broń.
(Wojciech Nowicki, Kołobrzeg)

FINAL FIGHT

Zatrzymaj grę klawiszem [P] i wpisz: **SHERIFF FATMAN**. Będziesz nieetykalny.
(Wojciech Nowicki, Kołobrzeg)

HOT

Na drugiej planszy wciśnij [F4].
(Wojciech Nowicki, Kołobrzeg)

HYBRIS

Wpisz w High Score: **COMMANDER**, naciśnij klawisz [F3]. W czasie gry [F1] do [F10] powoduje powiększenie Twojego arsenału.
(Wojciech Nowicki, Kołobrzeg)

INTERNATIONAL KARATE +

Gdy Cię uderzą, wciśnij [Spację], a staniesz się nieetykalny.
(Wojciech Nowicki, Kołobrzeg)

IMPOSSIBLE MISSION 2025

- 1.2 - **ETQEZXF**A
 - 1.3 - **EXQARXVI**
 - 2.1 - **FAQZWXBM**
 - 2.2 - **FEQXMXGJ**
 - 2.3 - **FIQTYXKY**
 - 3.1 - **FMQQHXYH**
- (Robert Jurewicz, Kętrzyn)

JAMES POND 2

W czasie gry wciśnij klawisz [Ctrl]. Teraz możesz nacisnąć [Enter], co daje Ci nieśmiertelność lub [F6]/[F7], co powiększa/pomniejsza ekran.
(Wojciech Nowicki, Kołobrzeg)

K240

Najlepszą strategią gry byłoby wysłać wszystkie Scout Shipy

w odległą galaktykę i odszukać wszystkie asteroidy, później wysłać na nie wszystkie terminatory, destruktory i Combat Engle. Gdy wróg się osiedli, możesz go zniszczyć. Musisz działać szybko.
(Darek Młynarz, Jaworzno)

LOTHAR MATHAUS

Podczas meczu wpisz: **LOTHAR**, a gra zostanie zakończona z dotychczasowym wynikiem.
(Paweł Krause, Inowrocław)

NICKY 2

- 2. **DRACO**
 - 3. **ATIKH**
 - 4. **FIRAM**
 - 5. **LURNA**
 - 6. **PALET**
 - 7. **MIURA**
 - 8. **SLORY**
- (Robert Jurewicz, Kętrzyn)

PARASOL STARS

Wpisz **CYNIX**, a następnie:
[X] - zmiana planszy,
[G] - śmierć przeciwników,
[C] - kredyt,
[B] - bonus.
(Wojciech Nowicki, Kołobrzeg)

PREDATOR 2

Wciśnij pauzę i wpisz: **YORE ONE UGLY MOTHER**. Da Ci to nieskończoną energię.
(Wojciech Nowicki, Kołobrzeg)

PREMIERE

Na ekranie głównym wpisz: **STARKPLUGS**, a w czasie gry **CHEAT** da Ci nieśmiertelność.
(Wojciech Nowicki, Kołobrzeg)

RISKY WOODS

W czasie gry wciśnij [F1], [F2], [F3], które powodują zwiększenie energii, pieniędzy, ukończenie planszy.
(Wojciech Nowicki, Kołobrzeg)

SIMCITY 2000

Wpisz małymi literami: **PORN-TIPSGUZZARDO**, a otrzymasz trochę forsy.
(Wojciech Nowicki, Kołobrzeg)

SUPER CARS

Wpisz: **RICH**, a dostaniesz 500.000 \$.
(Wojciech Nowicki, Kołobrzeg)

SUPER FROG

W czasie gry można napotkać tajne przejścia. Najczęściej są w ścianach za kolumnami. Niekiedy trzeba podskoczyć i pchnąć joystick w ścianę. W lesie ukryte COIN są pod grzybkami, w drzewach, w powietrzu, w chmurkach lub na nich. W zamku są pod obrazami, kołatkami, w zbrojach rycerzy i w innych takich miejscach. W piramidach, w cyrku, na Antarktydzie i w kosmosie podobnie.
(Wojciech Nowicki, Kołobrzeg)

SUPER SPACE INVADERS

Wpisz: **KRIS** na ekranie tytułowym i wciśnij [F1] - zmiana plansz.
(Wojciech Nowicki, Kołobrzeg)

SWIV

Wciśnij [P] i wpisz: **NCC-1701** (znak - występuje jako rosyjskie B) i wciśnij [Enter].
(Wojciech Nowicki, Kołobrzeg)

SWORD OF HONOUR

Wciśnij [Help] i wpisz: **FROG**, co daje nieśmiertelność i broń. Jeżeli chcesz być ponownie zwykłym śmiertelnikiem, wpisz: **KILL**.
(Wojciech Nowicki, Kołobrzeg)

SYNDICATE

Swoją drużynę nazwij jednym z poniższych hasel:
TO THE TOP
ROB A BANK
NUK THEAM
WATCH THE CLOCK
OPER TEAM
WATCH THE CICLE
MINES TEAM
(Wojciech Nowicki, Kołobrzeg)

TETRIS PRO

W tej grze oprócz normalnych bloków można zetknąć się z różnymi literami. Oto one:
[+] - przyspiesza tempo gry;
[-] - zwalnia tempo gry;

BOMBA - wybucha i zakrywa wszystkie dziury;
[N] - włącza/wyłącza ekran, w którym ukazane są kolejne bloki;
[\$] - bonus 10.000;
[:] - odwraca ekran do góry nogami.
(Darek Młynarz, Jaworzno)

THEATRE OF DEATH

- 2. **3742A9276B70**
 - 3. **3743E40E042A0**
 - 4. **3742FD3F67390**
 - 5. **3743A2077AE90**
 - 6. **3742F1FB69E50**
 - 7. **3742FB076A690**
 - 8. **37698BB53DCB0**
 - 9. **3762753B4BC50**
 - 10. **373970CC55340**
 - 13. **37CAEF66669A0**
 - 15. **34F48AA67B5A0**
- (Robert Jurewicz, Kętrzyn)

THE LOST VIKINGS

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 11. VLCN | 24. SMRT |
| 12. QCKS | 25. V8TR |
| 13. PHRO | 26. NFL8 |
| 14. CARO | 27. WKYY |
| 15. SPKS | 28. CMBO |
| 16. JMNN | 29. 8BLL |
| 17. TTRS | 30. TRDR |
| 18. JLLY | 31. FNTM |
| 19. PLNG | 32. WRLR |
| 20. BTRY | 33. TRPD |
| 21. JNKR | 34. TFFF |
| 22. CBLT | 35. FRGT |
| 23. HOPP | 36. 4RN4 |
- (Robert Jurewicz, Kętrzyn)

TITUS THE FOX

- | | |
|----------------|-----------------|
| 1. 2625 | 9. 6390 |
| 2. 8455 | 10. 8612 |
| 3. 2974 | 11. 4187 |
| 4. 4916 | 12. 1350 |
| 5. 1033 | 13. 9813 |
| 6. 0738 | 14. 5052 |
| 7. 2237 | 15. 2045 |
| 8. 5648 | |
- (Robert Jurewicz, Kętrzyn)

TRAPS AND TRASURES

- 2. **52011413**
 - 3. **31245300**
 - 4. **15204524**
- (Robert Jurewicz, Kętrzyn)

TURRICAN 2

Naciśnij [Spację], [4], [2] i dwa razy [Esc] - nieśmiertelność.
(Wojciech Nowicki, Kołobrzeg)

TRIKI



UNDER PRESSURE

Zatrzymaj grę i wpisz: **GRY-MALKIN**.

[1] do [8] - wybór broni;

[9] - osłona;

[F1] do [F4] - wybór planszy.

(Wojciech Nowicki, Kołobrzeg)

WALKER

Na ekranie tytułowym wpisz: **WALKER**.

(Robert Jurewicz, Kętrzyn)

WINGS OF FURY

W czasie gry wpisz: **COLIN**.

[D] - nieśmiertelność na pociski;

[M] - nieskończona ilość amunicji;

[P] - daje dodatkowe życia.

(Wojciech Nowicki, Kołobrzeg)

ZOOL 2

Level 1 - **SEASAME**

Level 2 - **RONSON**

Level 3 - **FUNKYTUT**

Level 4 - **HISSTERIA**

ALCAENTO - maksymalna energia

BUMBLEBEE - koniec gry

OLDENEMY - czas zatrzymany

VISION - 20 życ dodatkowo

CREAMOL - 10 życ

NAPOLEON - bonus level

(Robert Jurewicz, Kętrzyn)

SEGA MEGA DRIVE

W dzisiejszym numerze znalazły się dwa triki nawet na ten sprzęt dzięki uprzejmości gracza z Bydgoszczy o tajemniczej ksywie - Cubasa.

BARE KNUCKLY

By przejść gościa w ostatniej planszy z karabinem, trzeba ustawić się tak: gdy strzela, wtedy mu przyłożyć 14 razy i po nim.

JURRASIC PARK

Aby przejść ostatnią planszę, trzeba zburzyć kamień, na którym stoją szkielety dinozaurów - Grantom rzucić granatem (normalnym) - Raptoorem kopnąć nogą.

Na zakończenie jeszcze fragment jednego listu, który zapoczątkuje

(mam taką nadzieję) nowy dział w naszej rubryce, a może nawet powstanie całkiem osobnego działu. Wszystko zależy od Was.

Piszę ten list, gdyż widzę, że nareszcie coś drgnęło w sprawie współpracy z Czytelnikami w kilku ostatnich numerach ŚGK. Daje się zauważyć znaczny wzrost zainteresowania rubrykami "S.O.S." i "Triki". Gratulacje należą się przede wszystkim niezmordowanemu YA, który to dzielnie redaguje obie rubryki. W numerze 1195 napisał: "Może ktoś chce pogrzebać w jakiś liczbach zmiennych w grach..." W odpowiedzi na ten apel pomyślałem sobie, że może moglibyście utworzyć rubrykę, w której każdy mógłby napisać o swoich dokonaniach w dziedzinie zmiany liczb zmiennych w grach. Ewentualnie moglibyście drukować kilka takich "SAVEGAMER-ów" w Trikach. Przysyłam kilka takich zmian w stanach gry.

Robert Paweła Rybnik

Cieszę mnie, że chociaż komuś się podoba to, co robię. Oczywiście, jeżeli będzie przychodziło więcej listów na temat grzebania w plikach, postaram się coś zrobić w tym kierunku. Zależy to więc, jak zwykle, od Was.

A tak przy okazji, chciałbym żebyście przysyłali także pomysły na nazwę dla tej rubryki. Jakoś SAVEGAMER nie wydaje mi zbyt udanym sformułowaniem; może ktoś wpadnie na coś ciekawszego.

Teraz czas na obiecane zmiany w plikach, które nadesłał Robert Paweła z Rybnika.

Wszystkie zmiany zostały dokonane w FileMasterze 2.01 na Amidze.

CIVILIZATION

1. Data gry: zapisana jest w pliku CIVILIZATION.SVE pod offsetem 08 i 09. Aby otrzymać rok przed naszą erą, należy wpisać liczbę powstałą przez odjęcie roku od 65535. Rok naszej ery należy zwyczajnie przeliczyć na hexagonalne i wpisać.
2. Pieniądze ukryte są pod offsetami:

KOLOR	OFFSET
BIAŁY	314, 315

ZIELONY 316, 317

NIEBIESKI 318, 319

ŻÓŁTY 320, 321

SELEDYNOWY 322, 323

RÓŻOWY 324, 325

BRAZOWY 326, 327

Uwaga! Maksymalna wartość to 30000 czyli 7530h.

3. Jeśli w czasie gry chciałbyś zmienić cywilizację, którą sterujesz, to pod offsetem 3 wpisz numer koloru tej, którą chciałbyś grać.

4. W pliku CIVILIZATION.SVE odszukaj nazwy jednostek. 15 bajt za pierwszą literą nazwy określa typ oddziału (00h - lądowy, 01h - powietrzny, 02h - morski). Pod 17 zapisana jest ruchliwość jednostki, pod 21 siła ataku, pod 23 siła obrony. 19 bajt jest używany dla jednostek powietrznych i określa, ile tur może ona przebywać w powietrzu bez lądowania. 25 bajt informuje o koszcie produkcji. Niestety, jest to broń obosieczna, gdyż inne cywilizacje będą miały równie dobre jednostki. Podobnie wygląda sprawa z budowlami. Pierwsza liczba to koszt budowy, a dwa bajty dalej to koszty utrzymania. Wszystkie wpisane wartości są mnożone przez 10.

5. Osiągnięcia naukowe:

NAZWA	OFFSET
ROMAN	1269 - 1277
BABYLON	1278 - 1286
GERMAN	1287 - 1295
EGYPT	1296 - 1304
AMERICAN	1305 - 1313
GREEK	1314 - 1322
INDIAN	1323 - 1331
RUSSIAN	1269 - 1277
ZULU	1278 - 1286
FRENCH	1287 - 1295
AZTEC	1296 - 1304
CHINESE	1305 - 1313
ENGLISH	1314 - 1322
MONGOL	1323 - 1331

Wszystkie offsety można wypełnić wartością FFh, jednak lepiej "wynajdować" tylko po kilka rzeczy na raz. Odkrycie za dużej ich ilości nie pozwoli na wyświetlenie listy budowli, przez co nie będzie się nic budować.

DUNE II

Aby mieć dużo forsy, nagraj grę zaraz po rozpoczęciu danej planszy. Przelicz ilość kasy na hexy, a następnie odszukaj w Save Game. Będzie gdzieś na początku, jeśli pojawi się kilka razy, zmień

tylko tę między offsetami 400 - 500, najlepiej na FFFFh. Następnie szukaj odwrotności tej liczby; np. jeśli wyliczyłeś, że masz 07D0h forsy, to teraz interesuje Cię do 07h. Jest to liczba kredytów mieszcząca się w bazie. Ją też zmien na FFFFh. Jeśli wszystko dobrze zrobiłeś, nie będziesz potrzebował żadnych silosów, a liczba kredytów będzie rosła od 1 na początku gry do około 30000. Potem będzie już normalnie ubywać.

GUNSHIP 2000

Grzebiemy w pliku ROSTER.DAT
0 - 31 - IMIĘ I NAZWISKO
52 - 76 - NAZWA GRUPY
40 - 43 - ORDERY (00h - brak, 63h - 99)
83 - ZNAK ESKADRY (od 00h do 11h)
84 - RANGA:
00h - WOC
01h - WO1
02h - CW2 06h - 1LT
03h - CW3 07h - CPT
04h - CW4 08h - MAJ
05h - 2LT 09h - LTC
86 - STATUS: 0Ah - COL
00h - REPLACEMENTBG
01h - ACTIVE
02h - RETIREO
03h - MIA
04h - KIA
110 - LICZBA MISJI
114 - 115 - PUNKTY

CANNON FODDER II

Jeżeli chcesz, możesz zaczynać grę od dowolnej misji. Wystarczy wejść do Save Game, któremu sam nadałeś nazwę i pozmieniasz: BAJT ZNACZENIE
01 ilość faz, które przeszedłeś
21 ilość misji, które przeszedłeś
13,07 misja obecna
05 ilość faz w obecnej misji
11 faza, od której chcesz zacząć
19 ilość rekrutów

Uwaga! Jeżeli podasz złą ilość faz dla odpowiedniej misji, np. 4 fazy dla 4 misji, zamiast 3 faz, to gra pożyczyc fazę z następnej planszy, przez co zaczniesz mieszać misje.

Na tym kończę, dziękując Robertowi za "pierwszy krok" i licząc na Wasz odzew w tej sprawie. Jednocześnie proszę jak zawsze o nadsyłanie trików i dopisywanie odpowiedniego oznaczenia na kopercie.
Wasz YA



MARKET

**ŚWIAT
GIER
KOMPUTEROWYCH**

KUPIĘ

Pilnie poszukuję gry Inferno na Amigę CD32. Kupię lub zamienię na trzy kompaktki (za tą jedną grę). Marek Jenda, ul. Wolności 2/1, 22-100 Chełm.

Kupię kartę Sound Blaster Pro 16 (nową) na gwarancji. Andrzej Pronosis, ul. Rożdżeńskiego 88/161, 40-203 Katowice, tel. 599-863.

Kupię IBM 486SX, 25-33 MHz, 250 MB HDD, kartę i monitor color SVGA, 4 MB RAM, FDD 3.5", oprogramowanie. Cena do 2500 zł (25 mln zł). Jacek Załuski, ul. Nadmorska 15, 76-034 Sarninowo M., tel. 16-55-83.

Kupię Amigę 500, 1 MB+ monitor 1084 lub Philips 8833. Opis stanu, rok produkcji, dodatki, ceny - mile widziane. Leszek Chorowski, ul. 11-go Listopada 154/4, 58-301 Wałbrzych.

Kupię dysk 40 MB. Nawiążę kontakt z posiadaczami A600 w celu wymiany doświadczeń. Grzesiek Krzysztof, ul. Ks. J. Skocznińskiego 11/15, Skr. Pocz. 1583, 37-450 Stalowa Wola.

Kupię rozszerzenie Mega RAM i twardy dysk do A500. Proszę o oferty z ilością pamięci i HD oraz z ceną. Wojciech Filip, ul. Hetmańska 45e, 35-078 Rzeszów.

Pilnie kupię rozszerzenie pamięci do A1200 do 4 MB lub rozszerzalną do 8 MB na Simach. Oferty z ceną i info - list. Duczek Rafał, ul. Broniewskiego 3/82, 43-100 Tychy.

Kupię dysk twardy 40 MB w cenie do 120 zł (1.2 mln zł), stację dysków 3.5" lub 5.25" do Amigi 600. Krzysztof Grzesiek, Ks. J. Skocznińskiego 11/15, Skr. Pocz. 1583, 37-450 Stalowa Wola.

Kupię Amigę 600 (350 zł) lub A1200 (700 zł) lub Amigę CD32 (500 zł, z kompaktami więcej). Oferty listowne

na adres: Don Camillo, ul. Władysława IV 48/54, 75-347 Koszalin.

Kupię niedrogo Mega RAM z 2 MB Fast. Oferty z ceną kierować na adres: G. Nowakowski, ul. Sienkiewicza 16/3, 64-761 Krzyż Wielkopolski.

Kupię: Amigę 500, modulator TV, ok. 30 dysków. Cena do 440 zł (4.4 mln zł). Mariusz Szewc, ul. Lipowa 10, 56-100 Wołów.

Tanio kupię Amigę CD32 w dobrym stanie (w granicach 500 (5 mln zł), 600 zł (6 mln zł)). Krzysztof Dudek, ul. Antoniewska 21, 02-977 Warszawa.

Kupię gry: Sim City 2000, Test Drive III, Atladyn, Król Lew na Amigę 500. Cena do uzgodnienia. Grzegorz Demiańczuk, ul. Budziszynska 6/35, 70-023 Szczecin, tel. 82-56-53.

SPRZEDAM

Sprzedam C64, stacja dysków 1541-II, magnetofon, pudełko na dyski, 60 dysków, 2 cartridge, joystick. Cena: 3.7 mln zł. Marcin Jaszczura, ul. Studzieskiego 80/18, 91-524 Łódź, tel. 58-41-20.

Sprzedam C64 ze stacją dysków. Cena: 300 zł (3 mln zł). Ok. 20 dysków. Stan bardzo dobry, komputer mało używany. Tomek Piestrzeniewicz, ul. Pstrągowa 35/20, 91-496 Łódź.

Sprzedam C64, stację dysków, 6 cartridge, 3 joysticki, ok. 100 kaset, pudełko i ok. 50 dysków lub zamienię na Amigę. Cena: 550 zł (5.5 mln zł). Sebastian Wiliński, ul. Biskupia 13, 87-800 Włocławek.

Sprzedam Amigę CD32 + mysz + Pirates Gold! Gwarancja ok. 3 miesięcy. Cena: 500 zł (5 mln zł). Marcin Brzostowski, ul. Królowej Marysieńki 31/36, 02-934 Warszawa, tel. 42-39-27 (prosić Marcina).

Sprzedam Amigę 500, 1 MB RAM, stacja 5.25", modulator

TV, Kickstart 1.3/2.3, interfejs MIDI, joystick, 200 szt. dyskietek. Cena: 800 zł (8 mln zł). Wiesław Marszałek, ul. Sabały 36/11, 02-174 Warszawa, tel. 46-13-83 (wieczorem).

Sprzedam Amigę 600, monitor kolorowy Philips CM 8833, 50 dyskietek, literatura. Cena: 700 zł (7 mln zł). Jakub Kwiecień, ul. Lawinowa 12/29, 85-791, tel. 44-53-74.

Sprzedam lub zamienię z dopłatą na dysk twardy drukarkę LC200 Star. Cena: 450 zł. Krzysztof Żuławnik, ul. Olgierda 44/12, 03-536 Warszawa, tel. 678-89-16.

Sprzedam Oryginały na C64: Superman, Typhoon, Eliminator, Netherworld, Dynamite Dux - po 4 zł (40 tys. zł), Turbo Qutrun, Power Drift, Myth, Moonwalker - po 6 zł (60 tys. zł) + zestaw Cobra, Great Escape, Yier Kung-Fu, Arkanoid, Wizball, Short Circuit - za 11 zł (110 tys. zł), Pit-Fighter - za 5 zł (50 tys. zł). Paweł Płaza, ul. Boryny 56/33, 70-017 Szczecin, tel. 82-44-70.

Sprzedam przełącznik CDTV-Amiga 500 dający 100 % zgodność programową CDTV z A500. Cena kompletu (przełącznik i instrukcja): 20 zł. Montaż nie wymaga użycia lutownicy! Roman Gatz, ul. Spokojna 9/4/4, 85-838 Bydgoszcz, tel. (052) 61-24-70

Sprzedam Amigę 500 z 1 MB, monitor kolorowy 8833, modulator, joystick, sampler stereo, ok. 100 dyskietek, mouse pad. Cena: 1100 zł (11 mln zł). Krzysztof Jarosz, ul. Barcza 9/8, 10-685 Olsztyn, tel. 42-97-10.

Sprzedam IBM PC 386SX 33 MHz, 4 MB RAM, Super Multi I/O, 2xFDD (1.44 i 1.2 MB), 42 HDD, VGA 512 kB mono - 16000 zł (16 mln zł). Sławomir Kurs, ul. Narutowicza 82, 05-120 Legionowo.

Sprzedam gry oryginalne na PC: Thaurus - 6 zł (60 tys. zł), Carnage - 9 zł (90 tys. zł)

i inne. Sławomir Kurs, ul. Narutowicza 82, 05-120 Legionowo.

Sprzedam joystick CK Quick Joy SV1 28 Megaboard - do wszystkich Commodore, Amig, Atari i innych - 20 zł (200 tys. zł). Sławomir Kurs, ul. Narutowicza 82, 05-120 Legionowo.

Sprzedam Amigę 500 (1 rok), 1 MB, zegar, ok. 50 dysków, mysz, interface, joystick, pokrywa. Cena: 450 zł (4.5 mln zł). Michał Cofalski, ul. Jaśminowa 9, 62-800 Kalisz, tel. (0-63) 759-45.

Sprzedam Amigę 500, 1 MB, 50 dysków, joystick, mysz, kabel Euro, literatura (Top Secret, Świat Gier Komputerowych, Secret Service, Gambler). Cena: 450 zł (4.5 mln zł). Arkadiusz Mormul, ul. Niepodległości 24, 48-130 Kietrz (woj. opolskie), tel. (07945) 4231.

Sprzedam razem (za 70% nowego) lub oddzielnie (za 80% nowego): ACDTV, monitor C1085S, FDD, 200 dysków. Stan idealny. Maciej Wesołowski, ul. Kazimierza Wielkiego 1a, 41-902 Bytom, (0-32) 182-49-79.

Sprzedam na IBM grę GearWorks za 20 zł (200 tys. zł) plus koszt wysyłki. Kupię oryginalne gry na IBM. Informacja: koperta zwrotna + znaczek. Artur Drzymała, ul. Nowotki 7, 32-513 Jaworzno.

Sprzedam monitor kolorowy - 350 zł (3.5 mln zł), mono (zielony z filtrem) - 150 zł (1.5 mln zł) oraz archiwalne numery Amigowca i Amigi po 2 zł (20 tys. zł). Mirosław Grzybowski, ul. Wesoła 8/4, 67-100 Nowa Sól.

Sprzedam twardy dysk WD-Caviar 340 MB, mało używany (od lipca 94). Piotr Lewandowski, ul. Zgierska 110/216, 91-303 Łódź, tel. (042) 54-43-76.

Sprzedam IBM AT 16 MHz, 42 HDD, FDD 1.22, VGA mono, VGA 512 kB, mysz, pudełko i 50 dysków. Cena: 700



zł (7 mln zł). **Paweł Józefczyk, ul. Armii Krajowej 47, 55-100 Trzebnica (woj. wrocławskie), tel. 17-07-29.**

Sprzedam Atari 800XL, stację, drukarkę, magnetofon, mysz, joysticki - stan bardzo dobry. Cena: 650 zł (6.5 mln zł). Może się zmienić. **Andrzej Nowicki, ul. Powstańców Wielkopolskich 17, 63-507 Kobyła Góra, tel. 31-61-61.**

Sprzedam ACDTV z wyposażeniem o wartości 1500 zł (15 mln zł) za 1000 zł (10 mln zł)!!! Lub zamienię na A1200 lub A3000, A4000. PS. Jacku - posiadam Amigi 3000. Nie podałeś mi swojego adresu i nr telefonu. Napisz jak najszybciej. **Maciej Wesołowski, ul. Kazimierza Wielkiego 1a, 41-902 Bytom, tel. 182-49-79 (dzwonić po 15.00).**

Sprzedam komputer C64 z magnetofonem i cartridge - Black Box oraz ok. 300 gier. Cena: tylko 110 zł (1.1 mln zł). **Mariusz Bartuła, ul. Pachońskiego 18/12, 31-223 Kraków.**

Sprzedam gry na A500: Ishar - 20 zł (200 tys. zł), Heimdall 2 - 30 zł (300 tys. zł) oraz sprzedam lub zamienię na inną Microcosm (CD32) - 70 zł (700 tys. zł). **Sebastian Rokosik, ul. Bartnicza 34, 62-200 Gniezno.**

Sprzedam: Top Secret, Secret Service, ŚGK, Magia i Miecz, Bajtki, Amiga i wiele numerów. Cena 1 szt. - 2.5 zł (25 tys. zł) **Maciej Wilangowski, ul. Kusocińskiego 24/13, 64-920 Piła.**

Sprzedam oryginalną grę Harpoon na PC - 20 zł (200 tys. zł). Nośnik 3.5". Instrukcja po polsku. **Tomasz Andruszkiewicz, ul. Brzozowskiego 12/8, 71-261 Szczecin.**

Sprzedam ŚGK od 1 do 12/94, Top Secret od 1 do 12/94 i 8, 9, 10, 11/93 i Secret Service od 1 do 12/94. Cena za egzemplarz - 1.8 zł (18 tys. zł). **Sebastian Fronczyk, ul. Handlowa 4/4, 58-303 Wałbrzych.**

Sprzedam Amiga Action nr 14, 16, 19-26, 28-39, 41, 43,

46-48, 50 - 9 zł/szt. (90 tys. zł/szt.), ACE - nr 47, 50-53 - 5 zł/szt. (50 tys. zł/szt.), Amiga Power nr 8/91 - 4 zł (40 tys. zł). **Łukasz Kacprzak, ul. Inflancka 15/257, 00-189 Warszawa, tel. 316-972.**

Sprzedam dwuletnią Amigę 600, pokrywę, mysz, dwa joysticki, 200 dyskietek, obszerna literatura. Cena: 650 zł (6.5 mln zł). **Ingłot Marcin, ul. Barbary 18/3, 41-800 Zabrze.**

Sprzedam Atari 130XE (stan bardzo dobry), magnetofon CA12, joystick Super Star SV131, cartridge, 10 kaset z grami - cena: 110 zł (1.1 mln zł). **Filip Skowroński, ul. Kazimierza Wielkiego 1/16, 87-300 Brodnica, tel. 868-67.**

Sprzedam: Sega Master System + 10 cartridge za 150 zł (1.5 mln zł). Stan bardzo dobry. **Sławomir Sikorski, ul. Wieniecka 32/80, 87-800 Włocławek, tel. 369-078.**

Przelotki na 2 joysticki oraz do stykowych po - 10 zł (100 tys. zł) + przesłanie. **Krzysztof Chwistek, ul. 11 Listopada 63/7, 43-300 Bielsko-Biała.**

Gra TV Pegasus 777 (nowy) + 160 gier sprzedam (110 zł - 1.1 mln zł) lub zamienię na FDD 3.5" (5.25") do Amigi, monitor kolor (+dopłata), inne do Amigi. **Tomek Najborowski, Os. Batorego 4/56, 60-687 Poznań.**

Sprzedam C64, stacja dysków 1541-II, magnetofon, 2 cartridge, literatura, 100 dysków. Cena: 350 zł (3.5 mln zł). **Wojciech Gnus, Os. XXX-lecia 127/41, 44-286 Wodzisław Śląski, tel. (036) 55-65-12.**

Sprzedam Amigę 1200, HDD 340 MB, 6 MB RAM, stacja dysków, pudełko na dyski, 120 dyskietek, joystick. Cena: 2500 zł (25 mln zł). **Marek Miewski, Os. Dąbrówki 3/2, 44-286 Wodzisław Śląski, tel. (036) 55-13-90.**

Sprzedam 25 kaset z grami na C64/C128 (jedna kaseta - 3 zł) i cartridge Geografia Świata - 10 zł (100 tys. zł). **Paweł Gospodarek, 21-025 Niemce**

361 (woj. lubelskie), tel. 111-685.

Twardy dysk do A1200 170-540 MB tanio sprzedam z monitorem. **Krzysztof Chwistek, ul. 11 Listopada 63/7, 43-300 Bielsko-Biała.**

Sprzedam A500, 1 MB RAM, mysz, 2 joysticki, disc box, modulator A520, 50 dyskietek, literatura. Cena: 600 zł (6 mln zł). **Marek Adamczyk, ul. Powstańców 108, 44-268 Jastrzębie Zdrój, tel. 713-924.**

Sprzedam oryginalne gry na IBM PC: Imperium Galactica - 15 zł (150 tys. zł), Genesis - 40 zł (400 tys. zł). Polskie instrukcje. Poszukuję Castles 2 na PC. **Paweł Janka, ul. Kulczyńskiego 6, 45-829 Opole, tel. 74-66-77.**

Sprzedam kasety VBS - 20 zł (200 tys. zł). W cenie wliczona kaseta EI80SP Panasonic. Koperta + znaczek + dysk. Wymiana kaset. **Marek Trybulski, UP Kraków 77, Skr. 20, 30-500, tel. 57-78-69.**

Sprzedam drukarkę Seikosha GP 500 (9 igłową). Płyte gł. 286/16, 1 MB RAM, Ami-Bios i stację (5.25"/1.2 MB) za 400 zł (4 mln zł). **Zieliński Marcin, ul. Polna 10/40, 87-720 Ciechocinek, tel. 36-04.**

Literaturę komputerową sprzedam za 30% wartości lub wymienię. **Czesław Czyżyk, ul. 1 Maja 1/3, 58-520 Janowice Wielkie.**

Sprzedam Atari 130XE z magnetofonem (CA12), systemem Turbo2000, 100 gier, 100 gier, literatura. Cena: 120 zł (1.2 mln zł). **Jacek Chalecki, ul. Gałczyńskiego 29/38, 10-089 Olsztyn, tel. 34-93-78.**

Sprzedam magazyn Amiga nr od 1/92 do 12/94 (28 zeszytów). Komplet za 56 zł (560 tys. zł) + wysyłka. **Jarosław Gościński, ul. Wieniawskiego 4d/1, 59-400 Jawor, tel. 70-42-22.**

Amiga 1200, HD 80 MB - 2.5", dyskietki, joystick, itp. - gwarancja!!! Sprzedam - 1400 zł (14 mln zł). **Mariusz**

Staszak, ul. Kąkolowa 7/27, 85-811 Bydgoszcz, tel. 63-09-64 (po 16.00).

Sprzedam oryginalną grę Skarbnik wraz z dokładnym opisem. Cena: 13 zł (130 tys. zł) lub (Amiga 1 MB) zamienię na grę Carnage, oryginalną. **Błażej Maciejewski, ul. Włocławska 52/3, 88-230 Piotrków Kujawski, tel. 621 (dzwonić po 15.00).**

Sprzedam Atari 65XE, CA12, 2 joysticki, literatura, oprogramowanie - 90 zł (900 tys. zł). Oryginalne gry i programy na kasetach - 2.5 zł (25 tys. zł). **Sławomir Kurs, ul. Narutowicza 82, 05-120 Legionowo.**

Sprzedam monitor Philips BM7502 (zielony - bardzo dobra jakość) do Amigi i innych komputerów. Cena: 100 zł (1 mln zł). **K. Obuchowicz, ul. Władysława IV 48/54, 75-347 Koszalin, tel. 43-46-50 (ok. 15.00).**

Okazja! Sprzedam Atari 65XE, magnetofon CA12 z dorobionym turbo Mapasoft, joysticki, 100 gier turbo. Cena: 70 zł (700 tys. zł). **Adrian Gajda, Os. Uroczę 4/34, 31-952 Kraków Nowa-Huta, tel. 43-00-70.**

Sprzedam A1200 (gwarancja), 25 pism, 120 dysków, 2 pudełka, dwie oryginalne gry, joystick. Cena: 1200 zł (12 mln zł). **Kamil Sochacki, ul. Orzeszkowej 5/10, 47-400 Racibórz, tel. 24-82.**

Sprzedam Sharewarowe emulatory 8-bitowców na IBM PC - 4 zł (40 tys. zł). **Marcin Stachowski, Skarszeska 85, 62-800 Kalisz, tel. (0-62) 77-251.**

Sprzedam czasopisma: ŚGK - wszystkie, Secret Service - 1-12, Tope Secret - 8-33. Cena ok. 2xczasopismo nowe. **Darek Ciesielski, ul. Pomorska 2/3, 41-500 Chorzów.**

Sprzedam A500 z 1 MB, modulatorem, joystickiem, 50 dyskietkami. Cena: 630 zł (6.3 mln zł) **Jakubowski Jarek, ul. Przemysłowa 39/2,**



MARKET

**ŚWIAT
GIER**
KOMPUTEROWYCH

77-330 Czarne (woj. śląskie).

Sprzedam programy PD i Shareware na Amigę. Tylko 2.50 zł (25 tys. zł) za dysk. **Mariusz Listowski, ul. Sobieskiego 17/8, 76-200 Słupsk, tel. 44-33-60.**

Sprzedam Amigę CDTV, klawiatura, stacja 3.5", mysz, interfejs mysz/joystick, 2 joysticki (Python). Cena: 750 zł (7.5 mln zł). **Dejan Acimović, ul. Śniadeckich 82/32, 86-300 Grudziądz, tel. 319-16.**

Sprzedam Amigę 500, 1 MB, monitor 1084S, mysz, mouse pad, 2 joysticki, literatura. Cena: 800 zł (8 mln zł). **Michał Czankowski, ul. 1-go Maja 21/13, 56-120 Brzeg Dolny, tel. 196-021.**

Sprzedam oryginalną grę pt. *Mieczy Valdgira II*. Cena: 6 zł (60 tys. zł). Kontakt telefoniczny. **Tomek Marenowski, ul. Szkolna 28c/2, 72-100 Goleniów, tel. 19-07-24.**

Sprzedam A500, 2.5 MB, modulator, mysz, podkładka, oryginał Sink or Swim - 650 zł (6.5 mln zł) lub zamienię na A1200 z dopłatą **Tomasz Ulanowski, ul. Wolna 22/5, 98-220 Zduńska Wola, tel. 23-86-36.**

Sprzedam C64, magnetofon, stacja 1541, 20 kaset, 15 dyskiety, joystick, Black Box. Cena ok. 420 zł (4.2 mln zł). **Radosław Radkowski, ul. Budziszynska 12/32, 65-636 Zielona Góra, tel. 27-10-41 wew. 502.**

Sprzedam gry na A1200 i A600 pt. *Fielts of Glory* - 10 zł (100 tys. zł), *Christoph Kolumbus* - 12 zł (120 tys. zł), *Cannon Fodder II* - 14 zł (140 tys. zł). **Adam Grabiec, ul. Szybowa 66b, 44-365 Wodzisław Śląski.**

Sprzedam gry oryginalne na Amigę 500/600/1200. Są to: *Carnage* (9 zł), *Rooster II* (15 zł) i *Fist Fighter* (11 zł). W komplecie (32 zł) lub osobno bądź zamienię na inne. **Krzysztof Budek, ul. Antoniewska 21, 02-977 Warszawa.**

Sprzedam PC 386DX, 4 MB RAM, 170 MB HDD, monitor kolorowy 14". Cena: 2400 zł (2.4 mln zł). **Michał Strzelbicki, ul. Lubeckiego 34a, 60-348 Poznań, tel. 676-252.**

Sprzedam czasopisma: *Gambler* 0/93, 1-12/94, 1/95 - 2 zł/szt., *Świat Gier* 2, 3-4, 5-6, 9-10, 11-12/93, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7-8, 9, 10, 12/94 - 2.5 zł/szt., *Top Secret* od 11 do 33. Ceny *Top Secret* do uzgodnienia. **J. Włodarczyk, Czaple 48, 59-525 Nowa Wieś Grodz.**

Sprzedam C64, joystick, magnetofon, gry, Black Box, 2 książki z oprogramowaniem za 200 zł (2 mln zł) lub wymienię na Amigę 500. **Krzysztof Kowalik, ul. Koflataja 15/1, 41-300 Dąbrowa Górnicza (woj. katowickie).**

Sprzedam Amigę CD32 z klawiaturą od PC za 600 zł (6 mln zł) lub zamienię na A1200, możliwość dopłaty ok. 250 zł (2.5 mln zł). **Daniel Wodniak, ul. Dąbrowskiego 69/14, 58-105 Świdnica, tel. 53-29-48 (dzwonić po 16.00).**

Sprzedam numery *Secret Service*: 10 (2/94) - 17 (10/94). Cena 1 egz. 1.90 zł (19 tys. zł). Napisz lub zadzwoń. Zapłacisz przy odbiorze! **Dawid Ciesielski, ul. Dożynkowa 41/6, 64-100 Leszno, tel. (0-65) 20-55-35.**

Sprzedam Amigę 600 (1.5 roku) z rozszerzeniem do 2 MB (gwarancja do 24.06.95) i Kickstart 1.3/2.0 za 700 zł (7 mln zł). **Grzegorz Korzeniecki, ul. Jowisza 5/5, 44-117 Gliwice, tel. (032) 38-11-08 (dzwonić po 18.00).**

Sprzedam nowe dyskiety DD i HD 3.5" i 5.25". Cena: No Name DD - 1.3 zł (13 tys. zł), Dysan HD - 3.2 zł (32 tys. zł) 3.5" i inne. **Darek Ciesielski, ul. Pomorska 2/3, 41-500 Chorzów.**

RÓŻNE

Modyły, grafika, PD, inne. Kupno, wymiana, sprzedaż. Dysk katalog 1.50 zł. Wyślij swój katalog, otrzymasz gratis

mój. **Czesław Czyżyk, ul. 1 Maja 1/3, 58-520 Janowice Wielkie.**

Chętnie nawiążę kontakt z osobami zainteresowanymi wymianą dem, modułów i programów PD na Amigę. **Jodko Bartek, ul. Poniatowskiego 18/17, 11-20 Bartoszyce.**

Zamienię Amigę 500 plus (1 MB RAM, joystick, 50 dysków, pokrywa) na Amigę 1200 + dopłata w ratach. Możliwa dopłata do 400 zł (4 mln zł). Oferty listowne. **Aleksander Korcz, ul. Kasztanowa 5/2, 56-100 Wołów.**

Zamienię grę *Univers* (CD32) na inną lub sprzedam za 40 zł (400 tys. zł - polska instrukcja). **Jakub Zdanowicz, ul. Międzynarodowa 32/66, 03-922 Warszawa, tel. 617-06-12.**

Zamienię CD32 (gwarancja do 10.12.95 roku) na: A1200 lub ACDTV ewentualnie na A600HD (2 MB RAM). **Tomasz Wróbel, Dąbkowice Górne 32, 99-400 Łowicz.**

Wymienię lub sprzedam komiksy TM-Semic (*Spider-Man* i inne) na gazety o Amidze i grach. **Tomasz Początenko, ul. Zarembiny 19/18, 85-792 Bydgoszcz.**

Zamienię ACD32 + 2 CD + rower Viking na A1200. **Tomasz Woropaj, ul. Nakieliska 182, 85-391 Bydgoszcz, tel. 396-139.**

Nawiążę kontakt z Marcinem Tokarzewskim w celu wyiany doświadczeń. Zginął mi twój adres - napisz do mnie. **Katarzyna Wróbel, ul. Tylana 4, 27-100 Iłża, tel. (16) 23-51.**

Tips&Tricks - nowa wersja programu, 400 podpowiedzi do gier. Działa na wszystkich Amigach. Cena: 8 zł (80 tys. zł). **Adam Stefański, ul. Pogodna 6, 62-200 Gniezno.**

Interface VBS do Amigi, kasety. **Tanio! Krzysztof Chwisłtek, ul. 11 Listopada 63/7, 43-300 Bielsko-Biała.**

Poszukuję modułów do Protrackera. Wymiana dysków PD. Dysk info - 1.50 zł (15 tys. zł). **Czesław Czyżyk, ul. 1 Maja 1/3, 58-520 Janowice Wielkie.**

Zamienię C64C, stacja dysków, magnetofon, oprogramowanie, Final III, X, 2 joysticki na A500 lub sprzedam za 400 zł (4 mln zł). **Tomasz Olędzki, 05-091 Ząbki pod Warszawą, tel. 781-77-34.**

Dyski Freda Fisha nr 1-1000. Nagranie jednego dysku - 1 zł (10 tys. zł). Przyślij dyskietkę - zapłacisz przy odbiorze. **Rafał Szanecki, ul. Długosza 6/1, 60-558 Poznań, tel. 411-428.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami A500 w celu wymiany doświadczeń. **Karol Wójcik, ul. Małe Żywiezańskie 9b/2, 34-500 Zakopane.**

Zamienię skuter Simson na Amigę 1200 mało używaną lub sprzedam. Cena ok. 950 zł (9.5 mln zł). **Dariusz Rutkowski, ul. Szosa Chełmińska 134a/15, 87-100 Toruń, tel. 235-26.**

Wymienię nową oryginalną grę *Dangerous Streets* na inny oryginał na A500/600. Nawiążę kontakt z posiadaczami A500. **Tomasz Gronkiewicz, Dąbrówka 78, 38-211 Jastok.**

Swaper (Amiga) nawiąże nowe kontakty. Letter + one million % answer - PC Succ. **Grzegorz Ilski, ul. Legnicka 140/10, 54-206 Wrocław, tel. 51-57-32.**

Zamienię Amigę 600, mysz, joystick, 60 dysków na IBM PC/AT, min. 2 MB RAM, 170 MB HDD, Sound Blaster, monitor kolorowy SVGA (w rachubę wchodzi dopłata do Amigi). **Rafał Dębicki, ul. Oгородowa 4b/6, 73-300 Łobez (woj. szczecińskie).** Wymienię się doświadczeniami i nie tylko z zakresu Atari ST. 100% odpowiedzi listownych. **Darek Ciesielski, ul. Pomorska 2/3, 41-500 Chorzów.**

Pokwitowanie dla wpłacającego	Odcinek dla posiadacza rachunku	Odcinek dla BANKU
zł	zł	zł
słownie	słownie	słownie
WPLACAJĄCY imię nazwisko	WPLACAJĄCY imię nazwisko	WPLACAJĄCY imię nazwisko
ADRES kod pocztowy	ADRES kod pocztowy	ADRES kod pocztowy
na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5 09011-400933 9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5 09011-400933 9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5 09011-400933 9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz
Oplata	Oplata	Oplata
zł	zł	zł
podpis przyjmującego	podpis przyjmującego	podpis przyjmującego

BŁYSKAWICZNE DARMOWE OGŁOSZENIA sprzedam, kupię, wymienię

MARKET

Wystarczy wypełnić DRUKOWANYMI literami zamieszczony obok blankiet. Ogłoszenia mogą zamieszczać tylko osoby prywatne. Ważny jest tylko oryginalny, wycięty z czasopisma blankiet (NIE jego kserokopia!). Ogłoszenia dotyczące sprzedaży muszą zawierać cenę.

Uwaga! Prosimy zaznaczyć czasopismo w którym ma się ukazać ogłoszenie:

- ☐ AMIGOWIEC
☐ Świat Gier Komputerowych

ZAPRASZAMY



UWAGA: OGŁOSZENIA NALEŻY PRZESYLAĆ NA KARTACH POCZTOWYCH

.....	imię nazwisko
.....	
.....	miejsce zamieszkania
.....	
.....	kod miejscowy
.....	
.....	telefon, fax
.....	
.....	UWAGI

Pokwitowanie dla wpłacającego	Odcinek dla posiadacza rachunku	Odcinek dla BANKU
zł	zł	zł
słownie	słownie	słownie
WPLACAJĄCY imię nazwisko	WPLACAJĄCY imię nazwisko	WPLACAJĄCY imię nazwisko
ADRES kod pocztowy	ADRES kod pocztowy	ADRES kod pocztowy
na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5 09011-400933 9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5 09011-400933 9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5 09011-400933 9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz
Oplata	Oplata	Oplata
zł	zł	zł
podpis przyjmującego	podpis przyjmującego	podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Odcinek dla posiadacza rachunku

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Pokwitowanie dla wpłacającego

SKLEP ŚGK

Aby w SKLEPIE ŚGK zamówić wybraną pozycję, należy:

1. Prawidłowo wypełnić rubryki dotyczące zamawianych pozycji.
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na konto P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.

Jednocześnie informujemy, że P.W.H. "ALFIN" nie będzie odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

Termin realizacji zamówienia do czterech tygodni od daty otrzymania wpłaty.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel. 45-51-18, fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7,
85-077 Bydgoszcz

PROPONUJEMY PÓŁROCZNĄ PRENUMERATĘ NASZYCH CZASOPISM: AMIGOWCA, ŚGK ORAZ DYSKIEK PUBLIC DOMAIN, ROZPOCZYNAJĄCĄ SIĘ OD DOWOLNIE WYBRANEGO NUMERU. MOŻNA RÓWNIEŻ ZAMÓWIĆ ARCHIWALNE EGZEMPLARZE AMIGOWCA, ŚGK A TAKŻE DYSKÓW P.D. OFERUJEMY NASTĘPUJĄCE NUMERY ARCHIWALNE:

AMIGOWIEC: 7-8, 9-10/93; 1, 2, 3, 4, 5, 6-7, 8, 9, 10, 11, 12/94, 1, 2/95

ŚGK: 9-10, 11-12/93, 2, 3, 4, 5, 6, 7-8, 9, 10, 11, 12/94, 1, 2/95

DYSKI PD: 1/92 do 12/92; A, B, C
1, 2, 3-4, 5-6, 7-8, 9-10/93
1, 2, 3, 4, 5, 6-7, 8, 9, 10, 11/94,
12/94, 1, 2, 3/95

Jednocześnie informujemy, że P.W.H. "ALFIN" nie będzie odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel. 45-51-18, fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7,
85-077 Bydgoszcz

I Aby zaprenumerować AMIGOWCA, ŚGK lub dyski Public Domain, należy:

1. Wybrać rodzaj prenumeraty i zaznaczyć, od którego numeru ma się rozpocząć.
2. Podać czytelnie swój adres na wszystkich odcinkach blankietu.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto, tj.:
 - Za 6 wydań AMIGOWCA lub ŚGK - 168 000 / 16.8 zł
 - Za 12 wydań AMIGOWCA lub ŚGK - 336 000 / 33.6 zł
 - od dowolnie wybranego numeru.
 - 228 000 / 22.8 zł za 6 dyskiek Public Domain od dowolnie wybranego numeru.

II Aby otrzymać numery archiwalne:

1. AMIGOWCA, ŚGK lub zamówić dyskiety PD wystarczy wpłacić na nasze konto:
 - 23 000 / 2.3 zł za 1 numer AMIGOWCA
 - 23 000 / 2.3 zł za 1 numer ŚGK
 - 48 000 / 4.8 zł za każdą dyskietkę PD
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Zaznaczyć na trzech odcinkach blankietu, które numery zamawiamy.

III Blankiet jest ważny do 15 maja 1995 roku.

Odcinek dla BANKU

Zamawiam prenumeratę ŚGK od numeru:

Zamawiam prenumeratę AMIGOWCA od numeru:

Zamawiam prenumeratę Dysków P.D. od numeru:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	Nr	EGZ	CENA

SUMA:

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zamawiam prenumeratę ŚGK od numeru:

Zamawiam prenumeratę AMIGOWCA od numeru:

Zamawiam prenumeratę Dysków P.D. od numeru:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	Nr	EGZ	CENA

SUMA:

Pokwitowanie dla wpłacającego

Zamawiam prenumeratę ŚGK od numeru:

Zamawiam prenumeratę AMIGOWCA od numeru:

Zamawiam prenumeratę Dysków P.D. od numeru:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	Nr	EGZ	CENA

SUMA:

SEPTIMA COMPUTER

Instalujemy kompletne systemy

DTP i Video

Oficjalny reseller Commodore™

ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz
tel. 45-50-16, fax 22-64-03
(9⁰⁰-16⁰⁰) poniedziałek - piątek

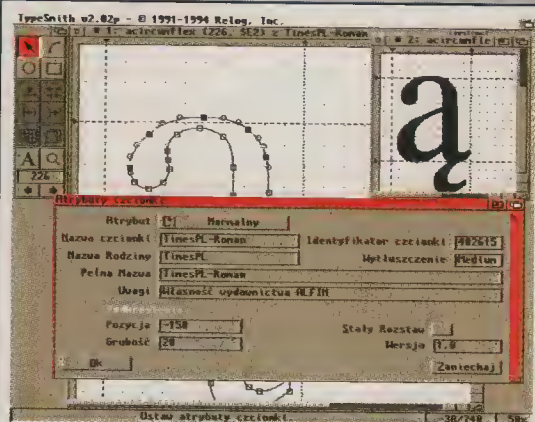


Oferujemy jeden z najlepszych programów do składu komputerowego. Wersja ta została napisana praktycznie od nowa, bazując jednak na wieloletnim doświadczeniu firmy. Przeanalizowano wszystkie istniejące programy do składu z różnych platform systemowych, takich jak: MS DOS/Windows, Macintosh, Amiga i UNIX. Dalo to podstawę do stworzenia programu, o którym marzył każdy użytkownik. Program usprawniono we wszystkich możliwych zakresach. Komunikacja z użytkownikiem została zorganizowana tak aby maksymalnie ułatwić pracę. Wprowadzono tzw. Tool Bar, czyli pasek z najczęściej używanymi operacjami. Dodano nieograniczoną liczbę anulowania wykonanych poleceń. Umożliwiono również wczytanie dokumentów utworzonych w programie ProPage. Uproszczono korzystanie z różnego rodzaju czcionek z możliwością ich przeglądania przed wczytaniem, a także procentowym ustawieniem rozciągnięcia i spłaszczenia. Dodano automatyczne indeksy, przypisy i tworzenie tabel, przerobiono sterowniki umożliwiający wczytywanie niezwykle wręcz liczby formatów tekstów, grafik, czy nawet całych dokumentów, wielobarwna prezentacja grafik, kotwiczenie obiektów w tekście, definiowanie stylów dla pojedynczych stron. Proste w definiowaniu pozycje tabulatorów, możliwość tworzenia ramek z grafiką o dowolnym kształcie, wiele sposobów wypełniania stworzonych, jak i zaimportowanych obiektów. Pełna zgodność z ARexxem.

Page Stream^{3.0}

Program powinien być dostępny w wersji angielskiej od końca września roku 1994. Wersja polska będzie parę miesięcy później z polskimi komunikatami jak i pomocą, oraz obszerną instrukcją. Naturalnie dostępne będą również polskie słowniki: ortograficzny, przeniesienia i 64 polskie czcionki.

900
zł



Oferujemy profesjonalny edytor czcionek wektorowych z możliwością tworzenia i edycji czcionek w formatach PostScript Type 1, Compugraphic Intellifont i Soft-Logik DMF. Zawiera opcję śledzenia obrysów, tworzenia przeglądówek i wskaźników (Hinting) oraz edycję tabel kerningu. Program dostępny jest w polskiej wersji językowej.

typeSMITH^{2.5}

400
zł

AMIGA CD³² AMIGA 1200 AMIGA 4000



Komputer High-End w rodzinie Amig o party na procesorze 68030 lub 68040 (20 MIPS). Możliwość swobodnego stosowania rozszerzeń sprzętowych dzięki slotom ZORRO III. Dostarczany w dowolnej konfiguracji wg. życzenia Klienta.

na tel.



W pełni 32-bitowy komputer domowy. Pamięć 2 MB RAM (Rozszerzalna do 10 MB), 262000 kolorów, wyjście RGB i TV. Niezastąpiony w domowej obróbce video.

na tel.



Pierwsza 32-bitowa konsola do gier video z wbudowanym napędem CD-ROM. Możliwość wykorzystania jako odtwarzacz audio CD i video (MPEG).

na tel.

Video System



Personal Animation Recorder
Profesjonalna karta video do odtwarzania (nagrywania z osobno dostępnym digitizerem) w czasie rzeczywistym 24-bitowych animacji. Czyni zbędnym magnetowid do zgrzywania polakowego. Wyjścia Betacam, SVHS i CVBS, oraz wyjście genlocka.

od 7600 zł

Sunrise AD 516
Profesjonalna karta audio do Amigi 2000/3000/4000. Pozwala na nagrywanie dźwięku na 8 kanałach jednocześnie z rozdzielczością 16 bitów przy częstotliwości próbkowania do 48 kHz. Wejście SMPTE. Dołączane profesjonalne oprogramowanie.

od 3900 zł

Opal Vision
24 bitowa karta telewizyjna. Przy pełnym wyposażeniu umożliwia miksovanie obrazów i dźwięków z wielu źródeł z wykorzystaniem efektów specjalnych.

na tel.

Ariadne



Karta sieciowa Ethernet ZORRO II wyposażona w 32K-bufor, 10-Base-2 i 10-Base-T, 2 dodatkowe złącza Centronics i podstawka pod BOOT-ROM; oraz sieć niskobudżetowa funkcjonująca na zasadzie transmisji poprzez złącze równoległe. Współpracuje z Ariadne. Pakiety zawierają oprogramowanie sieciowe Envoy i sterownik do Pameta.

1000 zł



Karta procesorowa do Amigi 3000/4000 dostępna w wersjach z MC 68040/40 MHz i 68060. Wyposażona dodatkowo w rozszerzenie RAM 0-128 MB i złącze lokalne do modułu SCSI + Ethernet.

od 3500 zł

WARP ENGINE



Karta procesorowa do Amigi 3000/4000 na procesorze MC 68040/40 MHz. Wyposażona w rozszerzenie RAM 0-128 MB i kontroler FAST SCSI II.

4600 zł

KICKSTART i WORKBENCH 3.1



W nowym systemie poprawiono wszystkie błędy, jest szybszy, dodano sterowniki CD-ROM i nowe biblioteki DataType.
dla A4000/3000 320 zł
dla A2000/500 290 zł
dla A1200 320 zł
Modul SIMM 4MB 510 zł
FPU 68882/33 MHz 150 zł

wszystko dla AMIGI 1200

AT-ONCE CLASSIC
Sprzętowy emulator komputera IBM PC/AT do Amigi 500. Działa z dowolnymi dyskami twardymi zakładając na nich partycje MS-DOS. Funkcjonuje w wielozadaniowości.
MTec A1204

Rozszerzenie pamięci 4 MB wyposażone w koprocessor MC 68881/14 MHz i zegar czasu rzeczywistego, 80% przyspieszenia względem A1200 z 2 MB CHIP.
MTec A1230/28 RTC

Karta turbo - MC 68030/28MHz z MMU, 0/1/2/4/8 MB RAM (modul 72-pin), koprocessor (PGA lub PLCC) i zegar czasu rzeczywistego. Opcjonalnie dołączany kontroler SCSI.
MTec A1230/40RTC

Karta turbo - MC 68030/40MHz z MMU, 0/1/2/4/8 MB RAM (modul 72-pin), koprocessor (PGA lub PLCC) i zegar czasu rzeczywistego.

120 zł

560 zł

od 550 zł

od 700 zł

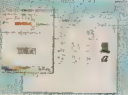
MICROVITEC



14" monitor dla Amigi 1200/4000. Plamka 0,28, rozdzielczość 1024*768 non-interlace, ramka do 80 Hz, odchylenie poziome 15-50 kHz. Dołączona przelotówka Amiga RGB-VGA. Bardzo dobra jakość obrazu i kolorów. Spełnia normy MPR II.

od 1285 zł

EPMLANT MAC/486 DX 40



Uniwersalny emulator Macintosha i PC 486 DX 40 MHz bazujący na karcie ZORRO II. Funkcjonuje w multitaskingingu z aplikacjami amigowymi. Dobra współpraca z kartami graficznymi (np. z Piccolo czy Picasso).

na tel.

Akcesoria DTP

PICCOLO SD64

64-bitowa karta graficzna ZORRO II/III wyposażona w 2/4 MB RAM. Rozdzielczość do 1600 x 1200 w 8 bitach. Zgodna ze standardem EGS. Opcjonalny moduł video uaktywniający wyjścia SVHS i CVBS.

od 1400 zł

Fastlane Z3

Kontroler FAST SCSI ZORRO III + karta rozszerzenia pamięci 0-256 MB. Szybkość komunikacji ze złączem <= 20 MB/s.

od 1020 zł

Szybkość pracy z dyskiem <= 10 MB/s (synchronicznie) lub <= 7 MB/s (asynchronicznie).
Skanery Serii EPSON GT 6500/8000

Bardzo dobre stacjonarne skanery kolorowe formatu A4. Skanują w jednym przebiegu zapewniając dużą ostrość i wspaniałą jakość kolorów. Maksymalna rozdzielczość 800 dpi. Opcjonalna możliwość podłączenia przystawki do słajdów i automatycznego podajnika materiałów do skanowania - idealne dla potrzeb OCR. Wbudowane korekcje gamma, ostrości i regulowany poziom jasności.

od 2500 zł

Oprogramowanie do skanowania PicoScan
Pozwala na podłączenie i korzystanie z dowolnych skanerów przez złącze SCSI i Centronics. Działa w 24 bitowym systemie EGS. Można podłączyć pod menu programu PicoPainter.

590 zł

OPROGRAMOWANIE

Digi ton Soud Studio 2	39
Digi ton Soud Studio 2 + sampler mono	54
Oigi ton Soud Studio 2 + sampler stereo	75
Oigi ton Soud Studio 2 + sampler stereo pro	120
Super Memo	39
Firma	120
AMISlowink	18
Itsgoras	od 14
Atlantya	14
Karciaz	14
Bank Onych II	16
Kosztorys	70
Skarabeusz	14
Ortografia	16
NEWTEK Light Wave 3.2 PAL	1980
Real 3D v2.47 AMIGA	1390
Real 3D CLASSIC AMIGA	410
Real 3D WINDOWS	3450
TV - PAINT v.2.0	380
TV - PAINT v.3.0 (od października)	1890
IMAGE - FX v.1.5	590
IMAGE - FX/EGS dla posiadaczy karty GVP	210
ADPro PAL v.2.5	190
ADPro CONVERSION PACK	490
ADPro PRO CONTROL	190
AOPRO EPSON SCANNER DRIVER	420
AOPRO HP SCANJET IIC DRIVER	420
MORPHPLUS	470
CINEMORPH	150
OBI OBJECT INTERFACE	290
MEQIA POINT v.3.0	1150
SCALA MM 211	490
SCALA MM 300	1100
Cygnus00 prof v.3.5	270
Truprint 24	190
SPRZĘT	
Genlock AX	398
Genlock AX-YC	545
Genlock AX-20	660
Generator Efektów GE-110	240
Matryca EP 200 RGB-YUV	610
Oigi Lab 2.0	490
Video Korektor VZ-201	230
Tuner telewizyjny	305
EPSON LQ 100 drukarka	682

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem. Do realizacji zamówienia wysyłkowo niezbędny jest kontakt telefoniczny. Do przesyłki doliczamy koszty wysyłki i pobrania. Ceny zawierają podatek VAT. Ze względu na częste i nieprzewidziane zmiany kursu walut ceny mogą ulec zmianie.



TEN
ZESTAW
MOŻE BYĆ
TWÓJ
ZA JEDYNE
9 zł/90 tys. zł

Szanowni Państwo!

Z uwagi na zastraszająco wysokie opłaty przy przesyłaniu przesyłek za zaliczeniem pocztowym (w naszym przypadku dochodzące nawet do 50% ceny zamówienia) serdecznie prosimy o wpłacanie w/w sumy (9zł) bezpośrednio na nasze konto z dopiskiem: np. "SGK zestaw 3/95". W związku z powyższym prosimy o nie przysyłanie kuponów do redakcji. Prosimy również o sporą dozę cierpliwości - przelanie pieniędzy, zorganizowanie wysyłki i sama wysyłka mogą niestety "trochę" potrwać.

Za wszystkie utrudnienia serdecznie przepraszamy i prosimy o zrozumienie.

Wszystkie osoby, które już wcześniej wysłały zamówienia z kuponami prosimy o bezpośrednie wpłacenie pieniędzy na nasze konto z zaznaczeniem zestawu, o który chodzi. Tym samym przedłużamy ważność ofert z poszczególnych miesięcy tego roku do miesiąca kwietnia.

**OFERTA WAŻNA DO
15 MAJA**

ALFIN
sp. z o.o.

Numer konta:
Bank PKO S.A.
Bydgoszcz
5.09011-400933.9-2511-30-111.0